新サクラ大戦

設定資料集

ファミ通 責任編集

新サクラ大戦

設定資料集











新サクラ大戦

設定資料集

目次

キャラクター設定 003

天宮さくら 004
東雲初穂 012
望月あざみ 020
アナスタシア・パルマ 028
クラリス 036
神山誠十郎 044
ヤン・シャオロン 052
ホワン・ユイ 058
アーサー 064
ランスロット 068
エリス 072
マルガレーテ 076
神崎すみれ 080
竜胆カオル 082
大葉こまち 084
司馬令士 086
西城いつき 088
本郷ひろみ 092
村雨白秋 096
望月八丹斎 100
大帝国ゲキゾウ 101
天宮ひなた 102
天宮鉄幹 103
夜叉 104
朧 106
プレジデントG 108

メカニック設定 111

霊子甲冑・三式光武　さくら機 112
霊子戦闘機・無限　神山機 114
霊子戦闘機・無限　初穂機 116
霊子戦闘機・無限　あざみ機 118
霊子戦闘機・無限　アナスタシア機 120
霊子戦闘機・無限　クラリス機 122
霊子戦闘機・試製桜武　さくら機 124
王龍式霊子戦闘機 126
ブリドヴェンMkI 129
アイゼンイェーガー 132
傀儡機兵・降魔・降魔機兵 135
傀儡機兵・荒吐 142
傀儡機兵・神滅 144
WLOF級空中戦艦 146
弩級空中戦艦・ミカサ 三型 148
翔鯨丸・甲壬（こうじん） 150
その他のメカニック 151

美術集 153

キービジュアル 154
背景美術 160
歌劇ポスター 179
ブロマイド 181
ローディング画面 192
アイキャッチ 194
必殺攻撃・合体攻撃 198
絵コンテ 207

世界観解説 219

年表 220
世界華撃団連盟解説 222
テクノロジー解説 223
人物相関図 226
用語集 228

特別企画 233

ゲームシステム対談 234
キャラクター対談 240
メカニック対談 246
田中公平氏インタビュー 252

コラム

敵が使用する魔法陣やトラップ …… 152
キャラクターたちに関する小物 …… 232

キャラクター設定

天宮さくら

CV 佐倉綾音

真宮寺さくらに憧れる帝国華撃団の新米隊員

帝国華撃団・花組の新米隊員で、神山誠十郎とは幼なじみの関係。幼少期に降魔に襲われたところを真宮寺さくらに救われ、彼女へ強く憧れるようになった。将来の夢はさくらのように強く、やさしく、美しい女性になることで、日々、舞台や剣の稽古に励んでいる。ともすれば一生懸命すぎて周囲が見えなくなることもあるが、そこまで努力できるのはもはや才能の域。また、真宮寺さくらが所属していた花組への思い入れも強く、再建を強く願っている。帯刀している刀は父・鉄幹が鍛えた母の形見で、銘は天宮國定。師匠の村雨白秋から教わった剣術を操る。

宿命を乗り越えて仲間とともに生きる決意

さくらの持つ刀、その真の姿は10年前の降魔大戦で降魔皇を幻都に封じ込め、いまなお封印を司る"帝剣"であった。幻庵葬徹の策略で刀を奪われ、幻都復活という危機に陥ったそのとき、鉄幹からもたらされるひとつの解決策。それは、さくらの命を捧げて新たな帝剣を作り、奪われた帝剣の力を無効化するという非情なものだった。母・ひなたも同じように命を捧げたという真実、大切なものを守りたいという気持ちから、いったんはその提案を受け入れるさくら。だが、命がけで彼女を救おうとする神山、そして花組の仲間たちの姿はさくらを再び奮い立たせ、彼らとともに生きる決意をさせるのだった。



性別	女	体重	45kg
誕生日	3月19日	スリーサイズ	79/55/80
年齢	17歳	血液型	A
身長	158cm	出身地	日本（東京）
好きなもの	真宮寺さくら／稽古／ウィンドウショッピング		
嫌い・苦手なもの	あきらめること		
趣味・特技	裁縫・家事全般／剣術		

MEMO

通常服CG：さくらの通常服。大きなピンク色のリボンと左胸に付けた桜の飾りのほか、腰に差した愛刀・天宮國定が目を引く。

キャラクターデザイン 久保帯人

01



02



MEMO

01 **通常服CG 四面図**：通常服を前面、右側面、左側面、背面から見た四面図。背面図では腰部分に付けられた桜の飾りを確認できる。

02 **通常服イメージビジュアル**：通常服のイメージビジュアル。刀を抜こうとする躍動感のある姿が描かれている。

03 **通常服CG こいこい大戦**：ゲーム中のこいこい大戦で使用されている通常服のCG。とても穏やかな表情を浮かべている。

03



01


通常


ジト目


キリリ


笑顔


照れ


怒り


悲しみ


やる気


てへぺろ


感激


ぷんぷん


照れ驚き

MEMO

01 **表情パターン**：さくらは他キャラの2倍ほど表情があり、神山とともに表情変化の多いキャラクターとなっている。そのなかでも「ジト目」は、『サクラ大戦』らしい表情としてゲーム中でよく使われている。また頬を膨らませる「ぷんぷん」という表情は非常に貴重なもので、さくらと神山にしか設定されていない。

02





03

MEMO

02 **戦闘服CG**：さくらの戦闘服。戦闘に適した動きやすいデザインとなっており、リボンも通常服とは異なるデザインになっている。ブーツのつま先が割れて足袋のような見た目になっている点にも注目したい。

03 **戦闘服イメージビジュアル**：戦闘服のイメージビジュアル。通常服のイメージビジュアルは凛々しい印象だったが、こちらは笑顔ではつらつとした印象で描かれている。

04 **戦闘服CG 四面図**：戦闘服を前後左右から見た四面図。側面、背面図を確認すると、タイツの膝部分にシワがよっている様子までリアルに再現されていることがわかる。

04



01



MEMO

01 クリスマス公演衣装CG 四面図：第六話で帝国歌劇団・花組が演じた「奇跡の鐘」の衣装。クリスマス公演に相応しい神聖な雰囲気のデザインとなっている。

02 帝都トリビュート衣装CG 三面図：過去作の帝国華撃団・花組をイメージしたDLC（ダウンロードコンテンツ）の衣装。さくらの衣装は、憧れの人物である真宮寺さくらの服をイメージしている

03 巴里・紐育トリビュート衣装CG 三面図：過去作の巴里華撃団・花組や紐育華撃団・星組をイメージしたDLC衣装。この衣装は紐育華撃団のジェミニ・サンライズが着ていたものをイメージしている。

04 部屋着衣装CG 三面図：DLCで入手できるさくらの部屋着。全体に水玉をあしらったかわいらしいデザインとなっている。

05 舞台衣装CG 三面図：花組が演じた歌劇の衣装をモチーフにしたDLCの四面図。さくらの場合はアラジンの衣装となっている。

06 水着CG 三面図：DLCの水着衣装。スポーティーなビキニタイプの水着となっている。



02



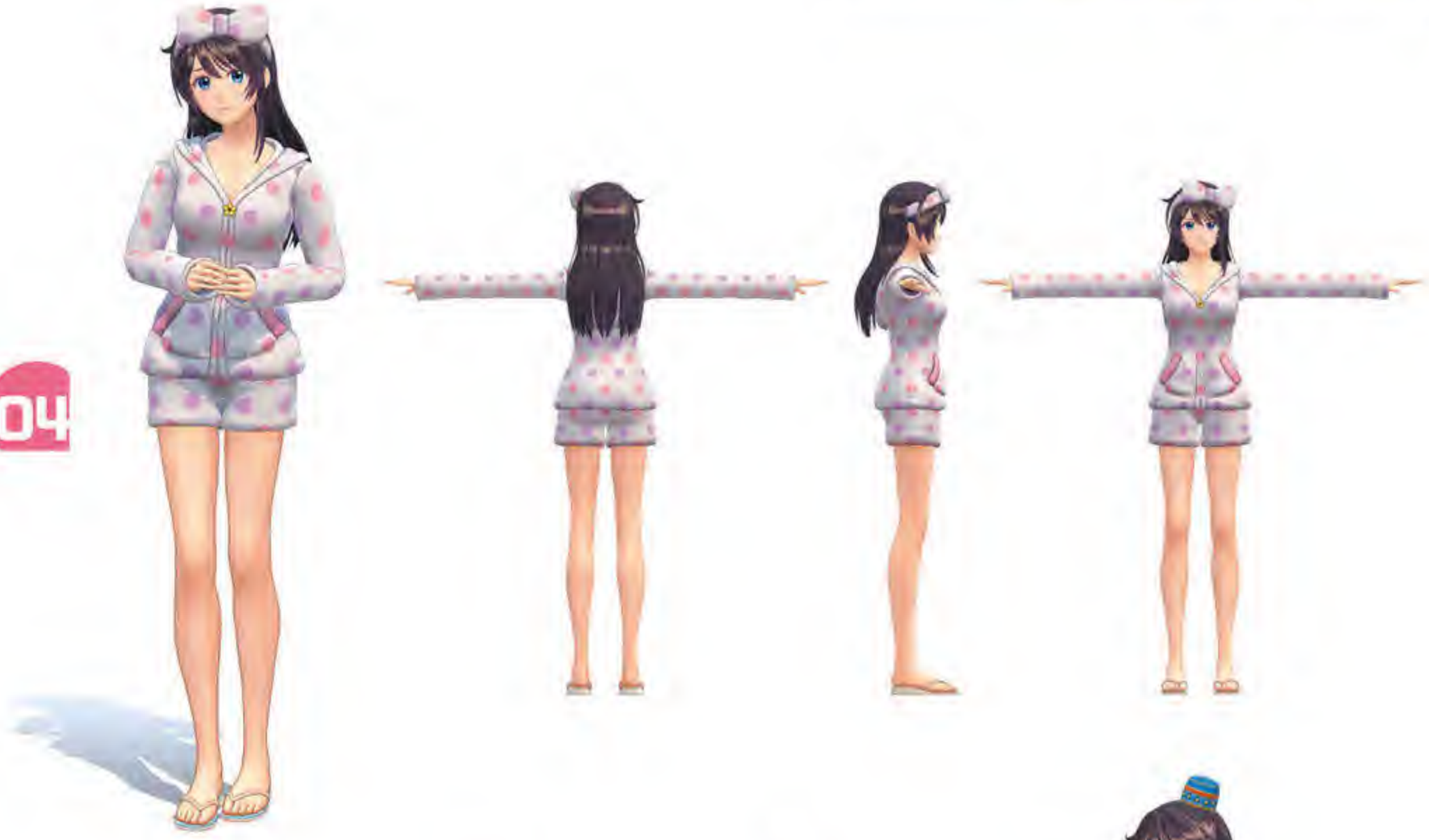
03

04

05

06

04



05



06

01



02



ベスト無し時

MEMO

01 部屋着衣装設定画：部屋着の設定画とCGを見比べると、服のゆったりとした質感まで再現されていることがわかる。

02 舞台衣装設定画：アラジンの衣装の設定画。ベストを脱いだ状態を確認することができる

03







MEMO

03 **水着設定画**：水着の設定画。髪に隠れて見えにくい、背中部分のデザインもはっきりと確認することができる。

04









MEMO

04 **デフォルメキャラ**：ゲーム中のアイキャッチで確認できるデフォルメされたさくらのイラスト。信頼度レベルが上がるほど動きが大きくなっていく。

東雲初穂

CV 内田真礼

キャラクターデザイン 久保帯人

東雲神社の看板娘を務める気風のいい江戸っ子

帝都の下町で200年以上の歴史を持つ、東雲神社の看板娘。新生帝国華撃団・花組最初の隊員として、すみれにスカウトされた。巫女としての高い能力を見込まれ、大帝国劇場中庭の巨大な霊子水晶の制御も担当している。天宮さくらとは神事的な儀式から家同士のつながりがあり仲がよい。下町生まれの下町育ちという生粋の江戸っ子で、立ち居振る舞いや言動はややガサツだが、気風のいいからっとした性格。面倒見もよく、神山が隊長として着任するまでは花組のまとめ役も務めていた。また、意外にも手先が器用で、花組公演で使う大道具の作成なども担当している。

決して曲げられない親友への想い

真宮寺さくらに見紛うような姿をした降魔・夜叉。その存在に心を折られ、天宮さくらが帝劇を去り実家に戻ってしまう。それを許せない初穂は、彼女の元へと向かい、自分の素直な気持ちをぶつける。どんなときでも前向きで、決してあきらめないさくらの姿に幾度となく励まされ、自分も真っ直ぐに生きてこられたのだと語る初穂。だからこそ、親友が間違った道に進もうとしているのなら、殴ってでも止めるのだと。そして遂に初穂の気持ちが届き、さくらは無事に帝劇に戻ることに。誰よりも情に篤く、仲間のことを大切に思う初穂の存在は、花組の要として欠かせないものになっていたのだった。

東雲初穂

性別	女	体重	52kg
誕生日	9月9日	スリーサイズ	90/59/89
年齢	17歳	血液型	B
身長	166cm	出身地	日本（東京）
好きなもの	祭／ケンカ／下町／かわいいもの		
嫌い・苦手なもの	礼儀作法／水泳（カナヅチ）／高いところ		
趣味・特技	神楽舞／和太鼓		

MEMO

通常服CG：初穂の通常服。東雲神社の巫女らしい装束の袖を網タスキでまくり上げている。また、髪は東雲神社の宝具として売られている縁結びのかんざしで纏められている。



01





02



03

MEMO

01 通常服CG 四面図：通常服の四面図。背面図では網タスキの結び目に富士山の絵の飾りが付けられているのが確認できる。

02 通常服イメージビジュアル：初穂の背丈を超えるほど巨大なハンマーは、まるで彼女の豪快さを象徴しているようだ。

03 通常服CG こいこい大戦：こいこい大戦の初穂は、不敵な笑みを浮かべた、やる気を感じさせる表情となっている。

01


通常


ジト目


笑顔


照れ


驚き


困惑


悲しみ


怒り


にんまり


目を細める


あぁん？


しかめっ面

MEMO

01 **表情パターン**：初穂はほかのキャラクターと比べると、表情がもっとも大きく動くのが特徴となっている。なかでも「怒り」の表情はキャラクターのモデルが破綻する限界まで口を大きく開けるように調整されており、初穂らしさがもっとも出ている表情といえる。

02



03



MEMO

02 戦闘服CG：初穂の戦闘服。基本的にはさくらの戦闘服と同じだが、襟を開けていたりブーツのつま先の形状が違ったりするなど、細部に個性が見られる。

03 戦闘服イメージビジュアル：通常服のイメージビジュアルよりも好戦的に見える笑みを浮かべており、下から煽るようなアングルも相まって、より力強い印象を受けるイラストになっている。

04 戦闘服CG 四面図：戦闘服の四面図。スカートの形状がさくらと違うことがよくわかる。また背面図では、無限と接続するための背中のコネクタをしっかりと確認できる。

04



01



02



03

MEMO

01 クリスマス公演衣装CG 四面図：初穂の「奇跡の鐘」の衣装では、髪を下ろした貴重な姿を見ることができる。

02 帝都トリビュート衣装CG 三面図：男性役を演じることの多かったマリア・タチバナが着ていたスーツ。初穂の洋服姿はとても新鮮だ。

03 巴里・紐育トリビュート衣装CG 三面図：この衣装は巴里華撃団のグリシーヌ・ブルーメールをイメージしている。

04 部屋着衣装CG 三面図：初穂の部屋着は、ストライプのシャツに短パンと、ラフな格好となっている。

05 舞台衣装CG 三面図：初穂が主演した新選組の舞台衣装。浅葱色のダンダラ羽織が勇ましい。

06 水着CG 三面図：東雲神社のトレードマークがあしらわれたワンピース型の水着で、右足には数珠のような飾りも付いている。

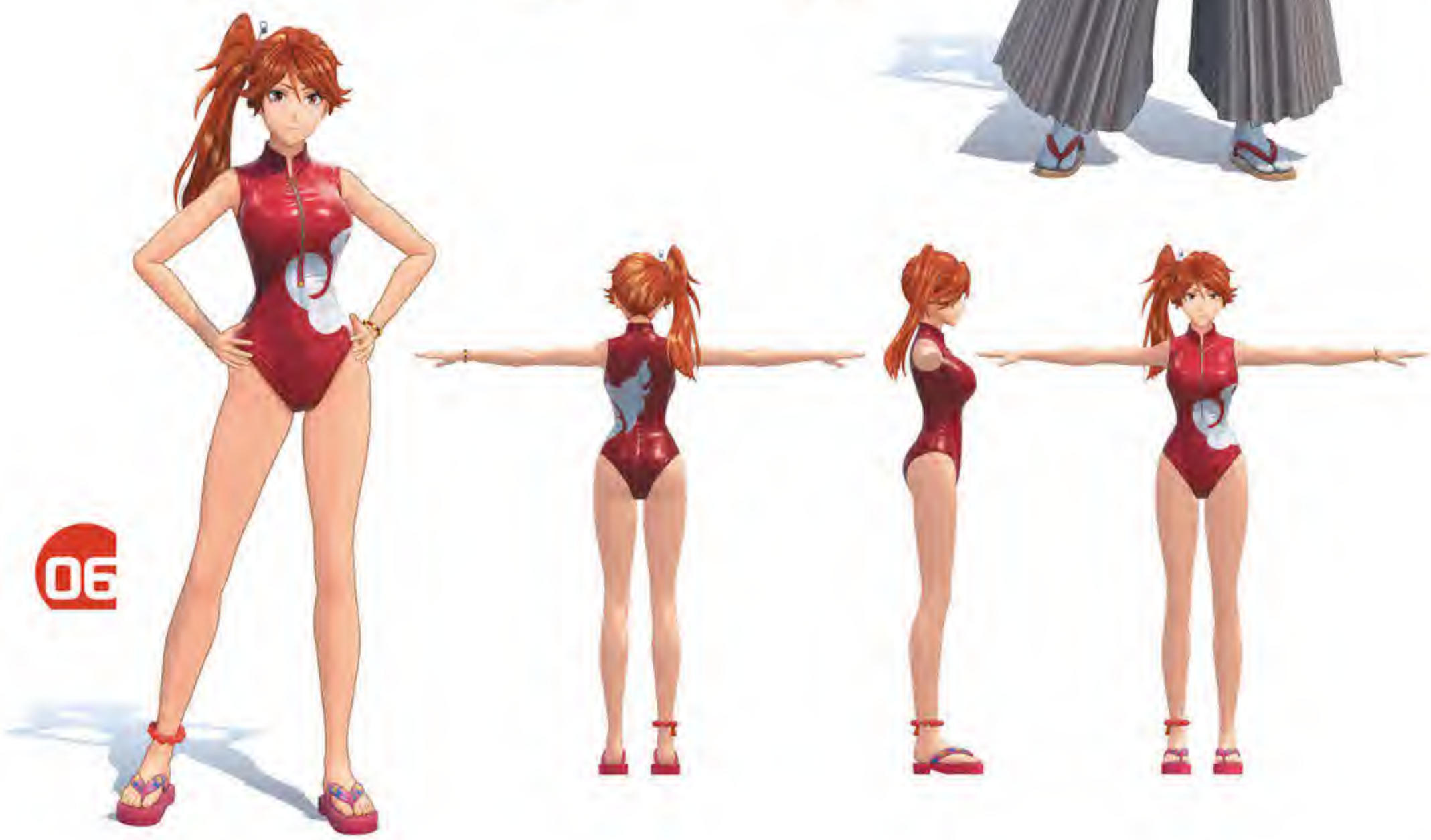
04



05



06



01



02

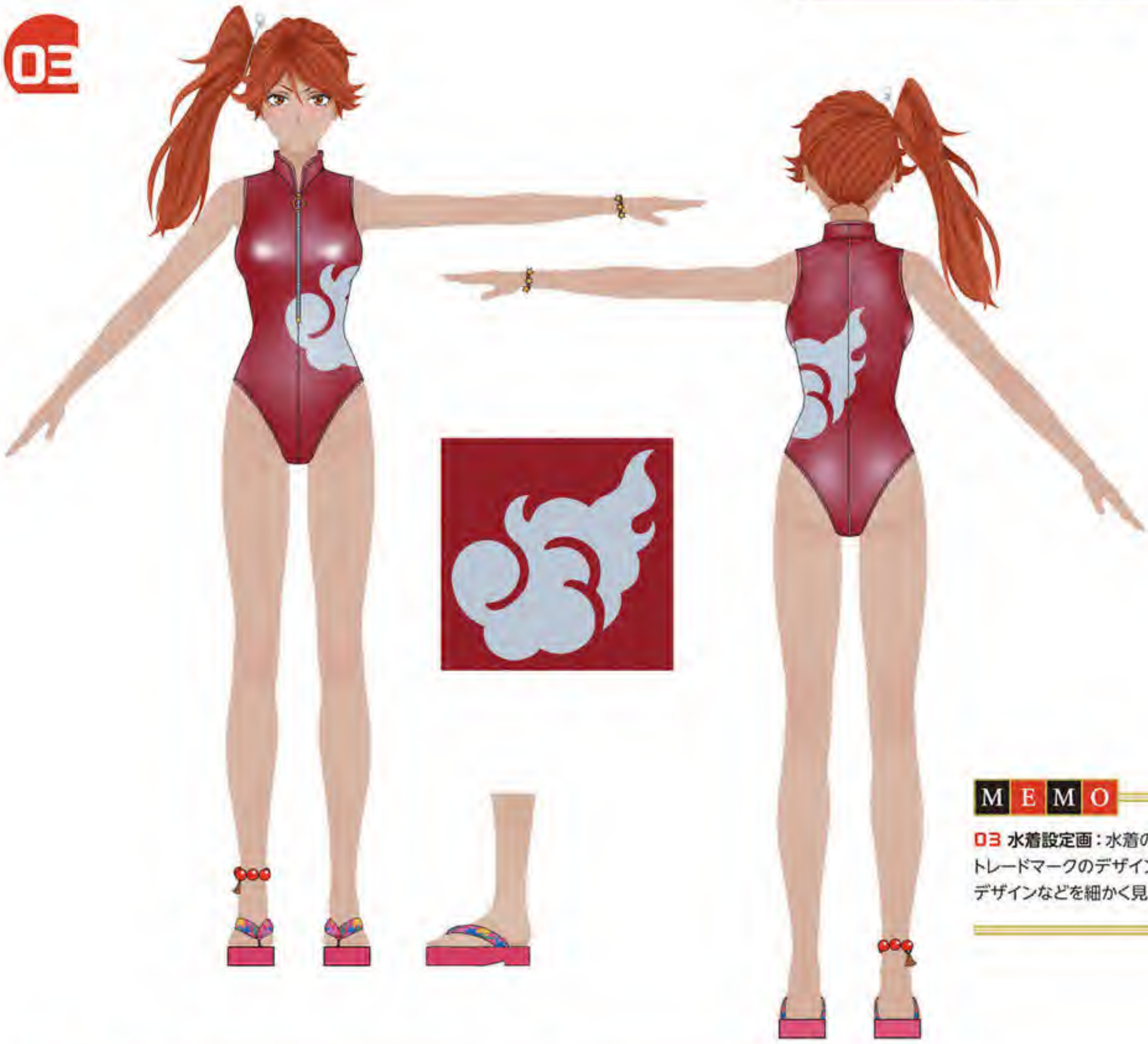


MEMO

01 部屋着衣装設定画：部屋着の設定画では、シャツに描かれた東雲神社のトレードマークをはっきりと見ることができる。

02 舞台衣装設定画：新選組の衣装の設定画。素材の質感が記されているほか、腕の装備を上下から見ることで、巻かれた紐の詳細を確認できる。

03



MEMO

03 **水着設定画**：水着の設定画。東雲神社のトレードマークのデザインやサンダルの鼻緒のデザインなどを細かく見ることができる。

04









MEMO

04 **デフォルメキャラ**：初穂のデフォルメイラストは、信頼度レベル1では無表情だが、信頼度レベルが上がるほど笑顔になっていく。

望月あざみ

CV 山村響

キャラクターデザイン 久保帯人

多彩な忍術を使いこなす幼き忍者の末裔

望月流と呼ばれる忍術を継ぐ、忍者の末裔。隠れ里で頭領である八丹斎と暮らしていたが、すみれの依頼を受け帝国華撃団に入隊する。派手な忍者装束に隠し持ったクナイや煙玉など、多彩な忍び道具を用いた忍術を得意とし、潜入や調査といった単独任務に就くことが多い。あまり表情には出さないが歳相応に素直な性格で、大好物のみかづきのおまんじゅうで買収されそうになることも。また、里に伝わる"108の掟"を重んじ、それを守ることを第一に考えている。八丹斎からも修行日誌をつけるよう言いつけられており、毎週報告するのが決まり。



掟破りと免許皆伝 闇に染まらぬ忍者の心

ミスターIに降魔のスパイ容疑をかけられてしまったあざみと八丹斎。さらにふたりの疑いを晴らそうとした神山まで、同様の容疑をかけられてしまう。遂には追い詰められる3人だが、八丹斎は里の掟108条「何があっても生き延びよ。たとえ、仲間を見捨てても」を持ち出し、あざみを逃がそうとする。だが彼女を信じ、ミスターIに立ち向かう神山を守るため、あざみは掟を破り追手を撃退するのであった。戦いを終え、破門すら覚悟するあざみに下された八丹斎の答えは免許皆伝。大事な人を守るため掟ではなくみずからの心に従う、それこそが真の忍者の心得だった。



性別	女	体重	32kg
誕生日	5月15日	スリーサイズ	?/?/?
年齢	13歳	血液型	O
身長	132cm(草履なし)	出身地	日本(長野)
好きなもの	お菓子全般(みかづきのまんじゅうが最高に好き)／ゲキゾウくん／乗り物(遊園地、列車など問わず)		
嫌い・苦手なもの	里の掟を破る行動／ピーマン		
趣味・特技	絵日記を書く／忍術		

MEMO

通常服CG：あざみの通常服。忍者でありながら、フリルが施されたエプロンドレスとなっている。大きい袖口によって手元が隠されており、武器であるクナイなどを隠せるようになっている。

01



02



03



MEMO

01 **通常服CG 四面図**：通常服の四面図。横から見ると、履いているぽっくりの底が非常に厚いことがはっきりとわかる。

02 **通常服イメージビジュアル**：大きな袖口から武器であるクナイを出したイメージビジュアル。あどけない表情とクナイのギャップが印象的だ。

03 **通常服CG こいこい大戦**：こいこい大戦で使用されているCG。いかにもあざみらしい、ダイナミックな決めポーズをとっている。

01


通常


ジト目


笑顔


照れ


驚き


困惑


悲しみ


怒り


やる気


痛い


笑顔（目つぶり）


もぐもぐ

MEMO

01 **表情パターン**：忍者であるためか、ほかのキャラクターと比べるとあざみは表情の変化は抑えめとなっている。目や眉の吊り上がり方で表情の違いがわかるようになっていて、口元の変化は少ない。「笑顔（目つぶり）」と「もぐもぐ」はよく似ているが、「もぐもぐ」のほうが口元がすぼまり、目が細くなり、眉も少し下がっている。

02



MEMO

02 **戦闘服CG**：あざみの戦闘服。通常服と同じく手が隠れるようになっていたり、ブーツがロングブーツになっていたりするなど、ほかの隊員との違いが見られる。

03 **戦闘服イメージビジュアル**：あざみの戦闘服のイメージビジュアルは、鋭い表情のあざみが蹴りを放つような構図になっている。

04 **戦闘服CG 四面図**：戦闘服の側面図と背面図では、背中のコネクタの配置が初穂とは違うことを確認できる。

03



04



01



MEMO

01 クリスマス公演衣装CG 四面図：クリスマス公演ではぽっくりを履いていない。そのため、通常服や戦闘服よりも背が低くなっている。

02 帝都トリビュート衣装CG 三面図：この衣装は桐島カンナが着ていたもの。小柄なあざみが大柄なカンナの服を着ているのが興味深い。

03 巴里・紐育トリビュート衣装CG 三面図：巴里華撃団の北大路花火をイメージした衣装。あざみのDLC衣装は、通常服と同じくどれも袖口が大きくなっている。

04 部屋着衣装CG 三面図：あざみの部屋着は、大帝国ゲキゾウをモチーフにした、着ぐるみ風のかわいらしいものとなっている。

05 舞台衣装CG 三面図：あざみが主演した赤頭巾の衣装。細かな刺繍が目を引く。

06 水着CG 三面図：青色の爽やかな水着。ほかの衣装と同じく手元は隠れるようになっている。



02



03


04
05
06

01



MEMO

01 **部屋着衣装設定画**：部屋着のCGとは違い手を下ろした状態になっており、下ろした状態では手がほぼ見えない。

02 **舞台衣装設定画**：赤頭巾の衣装の設定画。正面からの設定画では、足についているアクセサリーが僅かに見えている。

02



03





MEMO

03 **水着設定画**：水着の設定画。網の部分が通常服と同じであることや、ぽっくりの質感などを確認できる。

04









MEMO

04 **デフォルメキャラ**：あざみのデフォルメイラストは信頼度レベル1の段階では後ろを向いており、信頼度レベル3になるまで笑顔を見られない。

帝撃

アナスタシア・パルマ

CV 福原綾香

キャラクターデザイン 久保帯人

クールかつストイックな欧州のトップスタァ

欧州の数々の劇団で活躍していた、押しも押されもせぬトップスタァ。歌、演技ともにトップクラスの技量をもち、そのルックスで男役からセクシーな女性役まで幅広い役をこなす。大帝国劇場の資金難解決策を模索するすみれに対し、世界華撃団連盟（WLOF）が紹介する形で花組へ入隊。その後はさくらに請われ、花組隊員たちの演技指導も担当することになる。つねに落ち着いた言動を崩さないクールな性格だが、星が好きというロマンチストな一面も。演劇に対する思い入れやプロ意識はかなりのもので、演技の参考にするべくよく歌舞伎座に出かけては演劇鑑賞をしている。

裏切りと贖罪 哀しみのアイスドール

アナスタシアの秘めた顔、それはプレジデントGこと幻庵奉徹が送り込んだ降魔のスパイであった。戦争で命を落とした家族を蘇らせるという約束に縋り、帝剣の行方を探っていたアナスタシア。そして世界華撃団大戦の最終日、さくらの持つ帝剣を奪取し逃亡するアナスタシアだったが、合流した幻庵の部下・夜叉に斬り伏せられてしまう。なんとか一命は取りとめたものの、自分を信じてくれた花組を裏切ったことを悔いるアナスタシア。だが、仲間たちは彼女を責めることなく、暖かく迎え入れるのだった。かくして、新たな家族を得たアナスタシアは、贖罪の戦いに挑む。



性別	女	体重	64kg
誕生日	10月6日	スリーサイズ	99/62/94
年齢	19歳	血液型	B
身長	180cm	出身地	ギリシャ
好きなもの	甘いもの／星、夜空、月／舞台全般		
嫌い・苦手なもの	星のない夜空／いい加減な人		
趣味・特技	占い／演技		

MEMO

通常服CG：アナスタシアの通常服。肩が出た大胆なデザインで、スタイルのよさが際立っている。リボンはサテン、スカートはレザー、パンツはコットンのような質感であることがわかる。ヒール部分にはシルバーが使われている。

01





02

MEMO

01 通常服CG 四面図：さまざまな角度から見ることで、アナスタシアのスカートの形状がつぶさに観察できる。また、側面図ではヒールの細工や金属の質感をはっきりと確認することが可能だ。

02 通常服イメージビジュアル：通常服のイメージビジュアル。表情がCGのときよりも険しく、手には短銃を持っている。

03 通常服CG こいこい大戦：こいこいが得意なのか、微笑を浮かべた余裕のありそうな表情をしている。



03

01


通常


ジト目


笑顔


驚き


悲しみ


怒り


笑顔（目つぶり）


切ない


目を細める


笑顔（憂い）


照れ


やる気

MEMO

01 **表情パターン**：アナスタシアは、本心を隠して帝国華撃団に潜入しているという立場故か、感情の起伏は少なく、どことなく切なさや悲しさを感じさせる表情が多いのが特徴。そのなかでも憂いを帯びた笑顔はアナスタシアの生い立ちや立場を象徴しており、彼女固有の表情となっている。

02



03



MEMO

02 戦闘服CG：アナスタシアの戦闘服は、ほかの隊員の戦闘服と比べて胸元が大きく開いており、スカートも左右非対称の形になっている。また、精密な射撃を行うためのゴーグルを着用している。

03 戦闘服イメージビジュアル：CGとは異なり、イメージビジュアルではゴーグルを外している。また、イメージビジュアルの段階では、光るライン部分の色が薄紫ではなく銀色だったことが伺える。

04 戦闘服CG 四面図:左右非対称なスカートの形状が四面図ではわかりやすい。また、背中のコネクタ部分が初穂やあざみより少ないことも確認できる。

04



01



MEMO

01 クリスマス公演衣装CG 四面図：クリスマス公演を最後に花組を離れると決めていた彼女にとって、この衣装は特別なものだったと思われる。アナスタシアの銀色の髪と相まって、とても神聖な印象を受ける。

02 帝都トリビュート衣装CG 三面図：アナスタシアの衣装は、光武の開発にも携わっている李紅蘭のものであり、珍しいチャイナドレス姿が見られる。

03 巴里・紐育トリビュート衣装CG 三面図：巴里華撃団のエリカ・フォンティーヌの服をイメージしたもの。アナスタシアとエリカはどちらも銃を使って戦うという類似点がある。

04 部屋着衣装CG 三面図：部屋着は、シックな色合いで大人の女性というイメージを感じさせる。

05 舞台衣装CG 三面図：アナスタシアの舞台衣装は、サロメのものとなっている。

06 水着CG 三面図：DLCの水着では、ゴージャスな雰囲気が漂う大胆な白いビキニ姿となる。



02



03

04

04

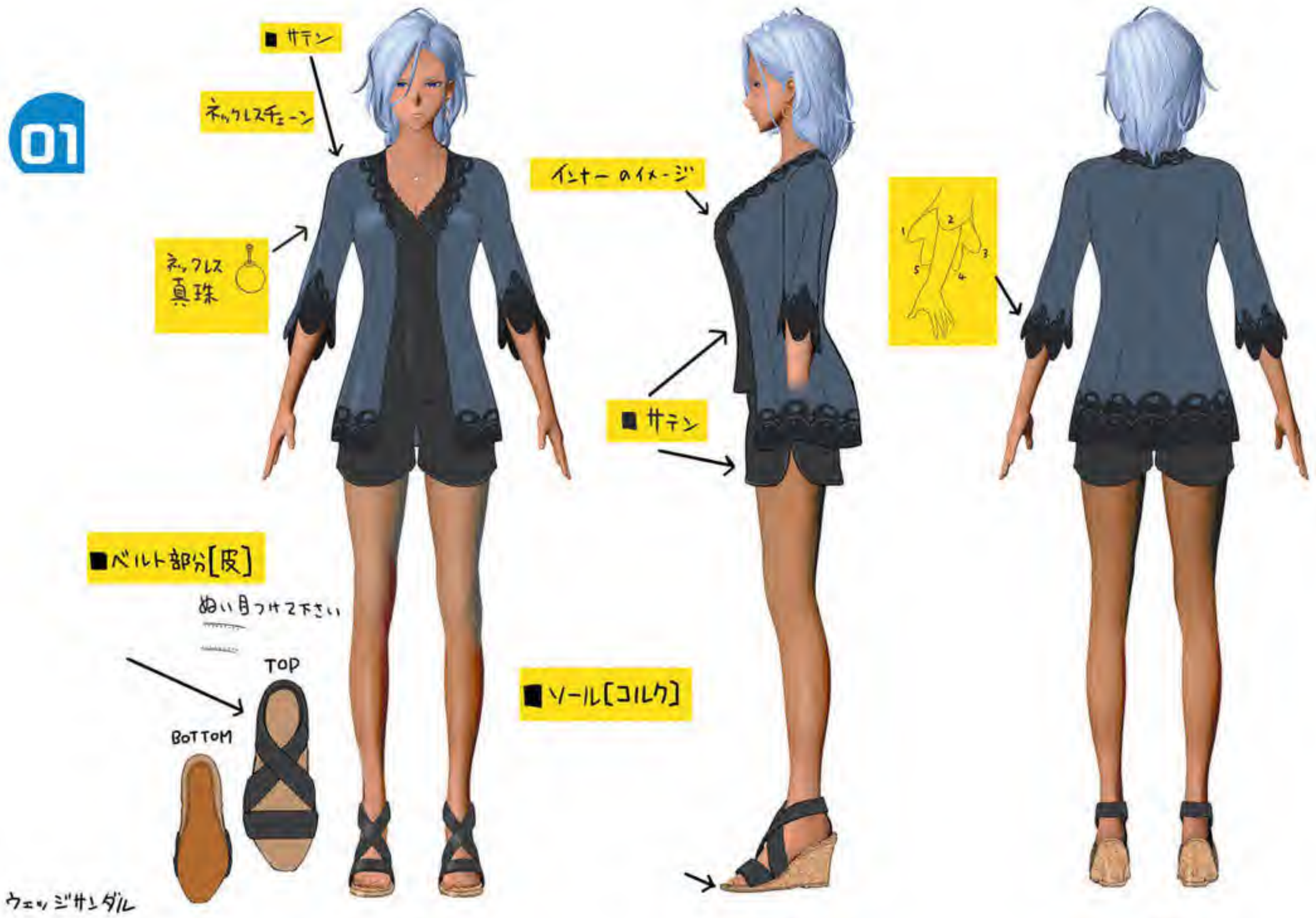


05



06

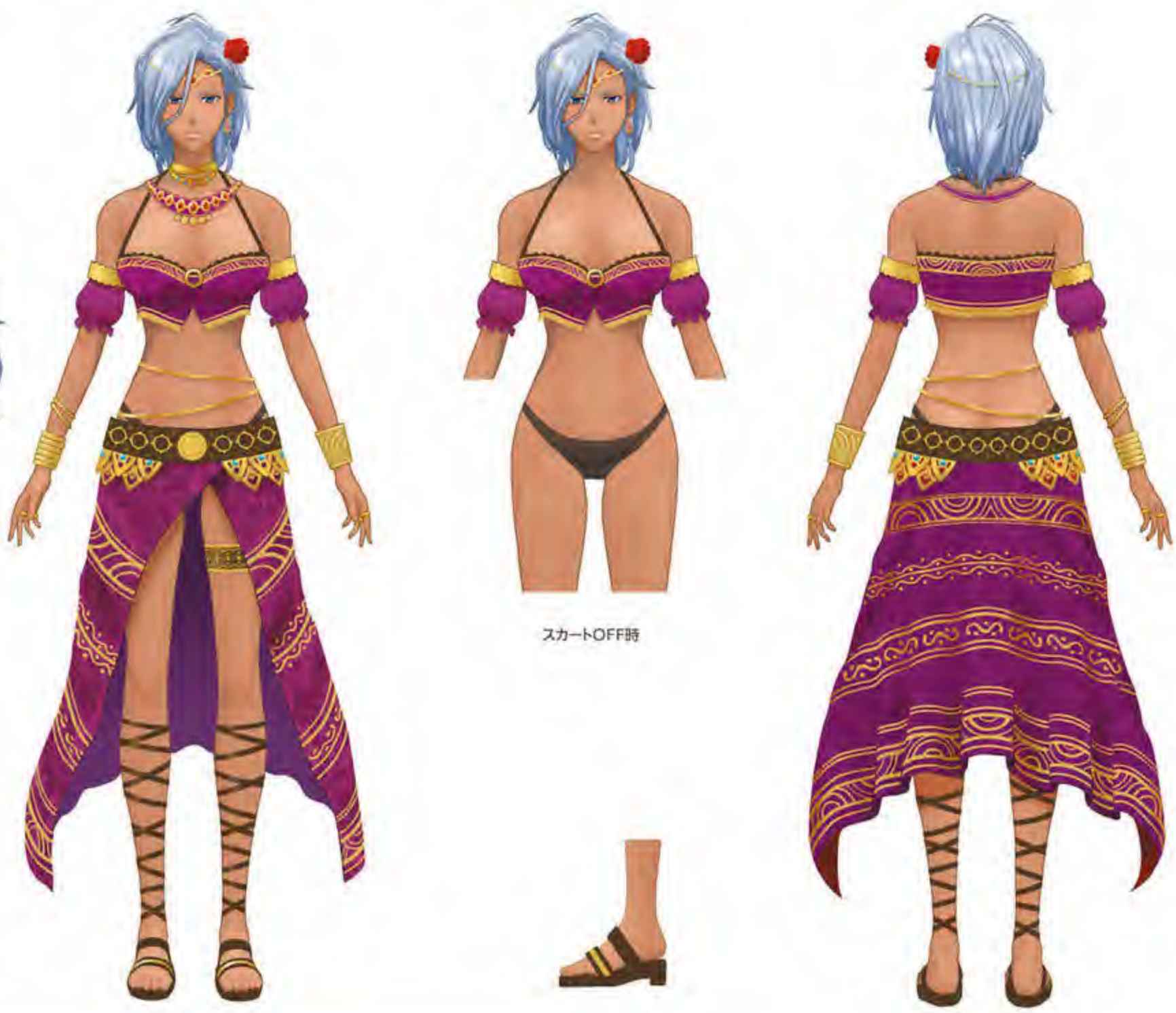
01



02



・ティアラは一部髪の下へ
埋まります。



スカートOFF時

・スカートの裏地は表と同様になります。

MEMO

01 部屋着衣装設定画：ネックレスが真珠であることやサンダルのソールがコルクになっていることなど、衣装の素材感がわかるほか、縫い目にいたるまで細かく設定されていることが伺える。

02 舞台衣装設定画：サロメの衣装の設定画。スカートを脱いだ状態を確認することができる。また、ティアラと髪の重なりまで指定されている点にもこだわりを感じる。

03



MEMO

03 水着設定画：水着の基本的なデザインは実際のCGと変わらないが、設定画の段階では黒だった。髪に隠れている結び目なども確認できる。

04









MEMO

04 デフォルメキャラ：信頼度レベル1では少し不機嫌に見える表情だが、信頼度レベル4になると大きく笑顔を浮かべ、頬も紅潮している。

帝撃

クラリス

CV 早見沙織

本をこよなく愛する可憐な文学少女

ルクセンブルクの名家の令嬢で、フルネームはクラリッサ・スノーフレイク。一族に伝わる魔術・重魔導の継承者であり、魔導書と呼ばれる特殊な本を用いて氷や風、雷といった自然現象を自在に操る力を持つ。読書が趣味で様々な知識を本から得ることに喜びを見出す、知的好奇心旺盛なところがある。だが、読書に集中しすぎて、周囲で何が起きても気づかなくなることもしばしば。いつかは自分だけの物語を作りたいと、構想などをメモしている。物腰穏やかでおっとりしているが意外と毒舌家で、興奮すると思いもよらぬ罵倒が飛び出すことも。

忌まわしき破壊の力から未来を作り出す創造の力へ

クラリスは、時の権力者に命じられるまま、多くの人々を傷つけてきた重魔導を“破壊の力”と呼び、忌み嫌っていた。家を出て遠く離れた帝国華撃団・花組に入隊したのも、その力と宿命から半ば逃げるようなものであり、戦いのなかでも重魔導を使うことはなかった。しかし、上級降魔の朧との激闘のなか、クラリスならばどんな力でも正しく使いこなせると信じてくれた神山や仲間たちの想いに応えるため、ついに重魔導を解放することを決意。それまでとは比べ物にならない力を発揮するクラリスが得たのは、仲間を守り、自分だけの未来を創り出すための“創造の力”であった。

Claris



性別	女	体重	46kg
誕生日	2月1日	スリーサイズ	83/56/82
年齢	16歳	血液型	AB
身長	162cm	出身地	ルクセンブルク
好きなもの	文学／本屋巡り		
嫌い・苦手なもの	騒がしいところ／綺麗事、ご都合主義		
趣味・特技	読書／文筆		

MEMO

通常服CG：クラリスの通常服。長く美しい金色の髪と、手にしている魔導書が目を引く。細かい質感まではっきりと表現されており、ブレザーとスカートの布目が違うことやシャツが光沢のあるシルクのような素材であることなどがわかる。

キャラクターデザイン 久保帯人

01



02



MEMO

01 通常服CG 四面図：通常服を側面や背面から見ると、クラリスの髪の長さはもちろんのこと、編み方も確認できる。

02 通常服イメージビジュアル：通常服のイメージビジュアルは、CGよりも元気な笑顔で、ポーズも活発さを感じさせる。靴の作りや本のバインダー部分の形状など、細かな違いも探してみるのも面白い。

03 通常服CG こいこい大戦：こいこい大戦のCGは上半身のアップになっているため、特徴的なエメラルドの瞳の作り込みがよくわかる。



03

01


通常


ジト目


キリリ


笑顔


照れ


驚き


困惑


悲しみ


怒り


笑顔（目つぶり）


苦しい


切ない

MEMO

01 **表情パターン**：クラリスはほかのキャラクターと比べると表情は豊かなほうで、目や眉が大きく動いて感情を表現している。また、「驚き」や「怒り」の表情のときは、目の開き方や眉の角度だけではなく、黒目の大きさが変化しているといった特徴もある。

MEMO

02 戦闘服CG：クラリスの戦闘服。ほかの隊員と比べると肩の部分が大きく、胸元にレースのような装飾が施されているなど、どことなくお姫様風のデザインとなっている。

03 戦闘服イメージビジュアル：戦闘服のCGは凛々しい表情をしていたが、こちらのイメージビジュアルは笑顔になっており、ポーズもスカートの端を持ち上げているなど貴族らしさを感じさせるものとなっている。

04 戦闘服CG 四面図：戦闘服の四面図を見てみると、さくらや初穂、アナスタシアに比べて、腰回りのシルエットがやや細身のような印象を受ける。

02





03

04



01



02



03

04

05

06

MEMO

01 クリスマス公演衣装CG 四面図：髪型は通常時と変わらないが、花飾りの装飾とクラリスの金髪が非常にマッチしている。

02 帝都トリビュート衣装CG 三面図：この衣装はレニ・ミルヒシュトラーセのもので、クラリスとしては珍しい、男性のような装いとなっている。

03 巴里・紐育トリビュート衣装CG 三面図：紐育華撃団のダイアナ・カプリスの服をイメージしたもの。メガネが着脱できるようになっている。

04 部屋着衣装CG 三面図：通常服や戦闘服では緑色のイメージだが、部屋着はかわいらしいピンク色となっている。

05 舞台衣装CG 三面図：この舞台衣装は、主演を務めた不思議の国のアリスをイメージしたもの。

06 水着CG 三面図：クラリスの水着衣装は少し変わっており、水着の上からパーカーを着るスタイルとなっている。

04

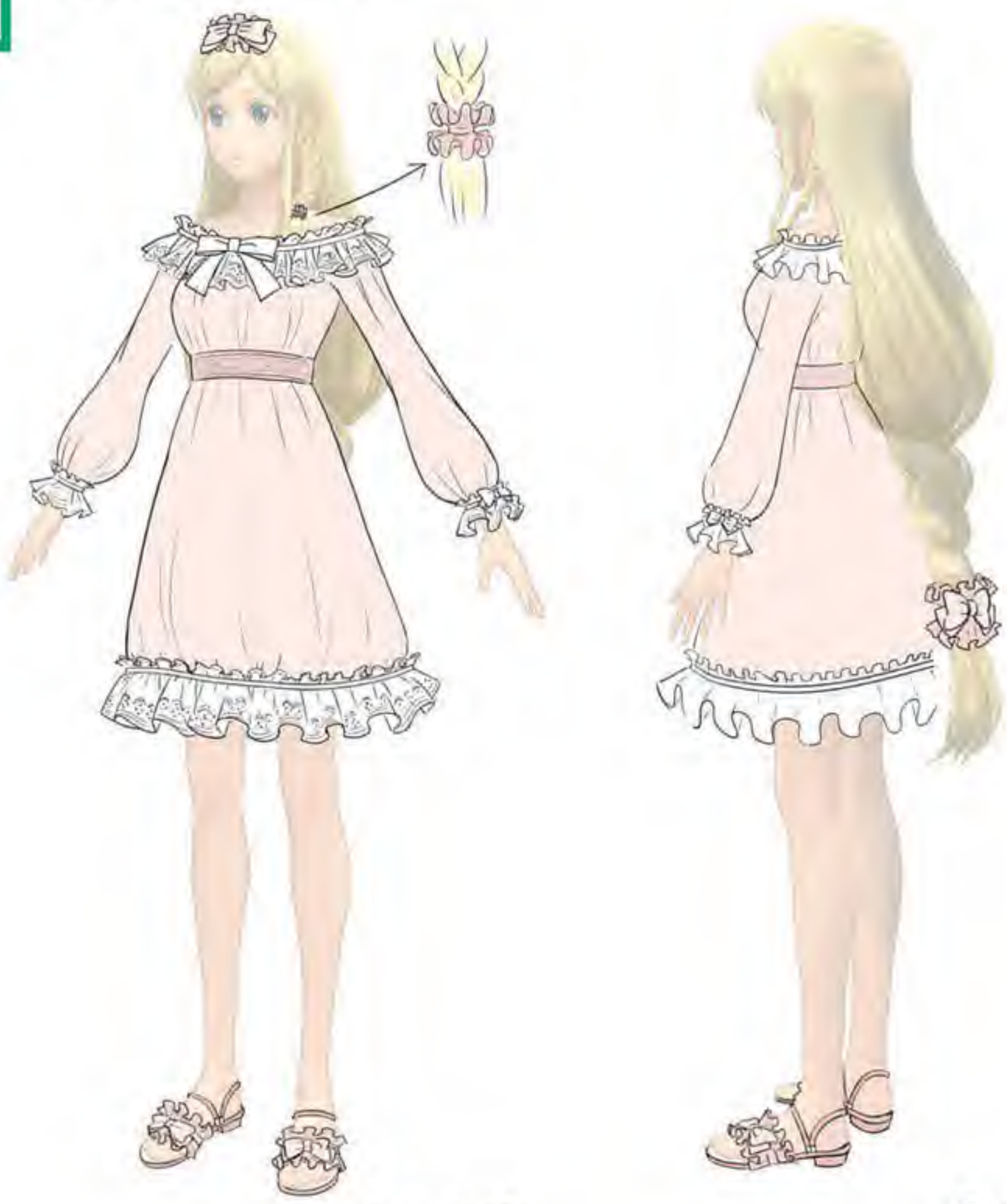


05

06

01

■クラリス　パジャマ



MEMO

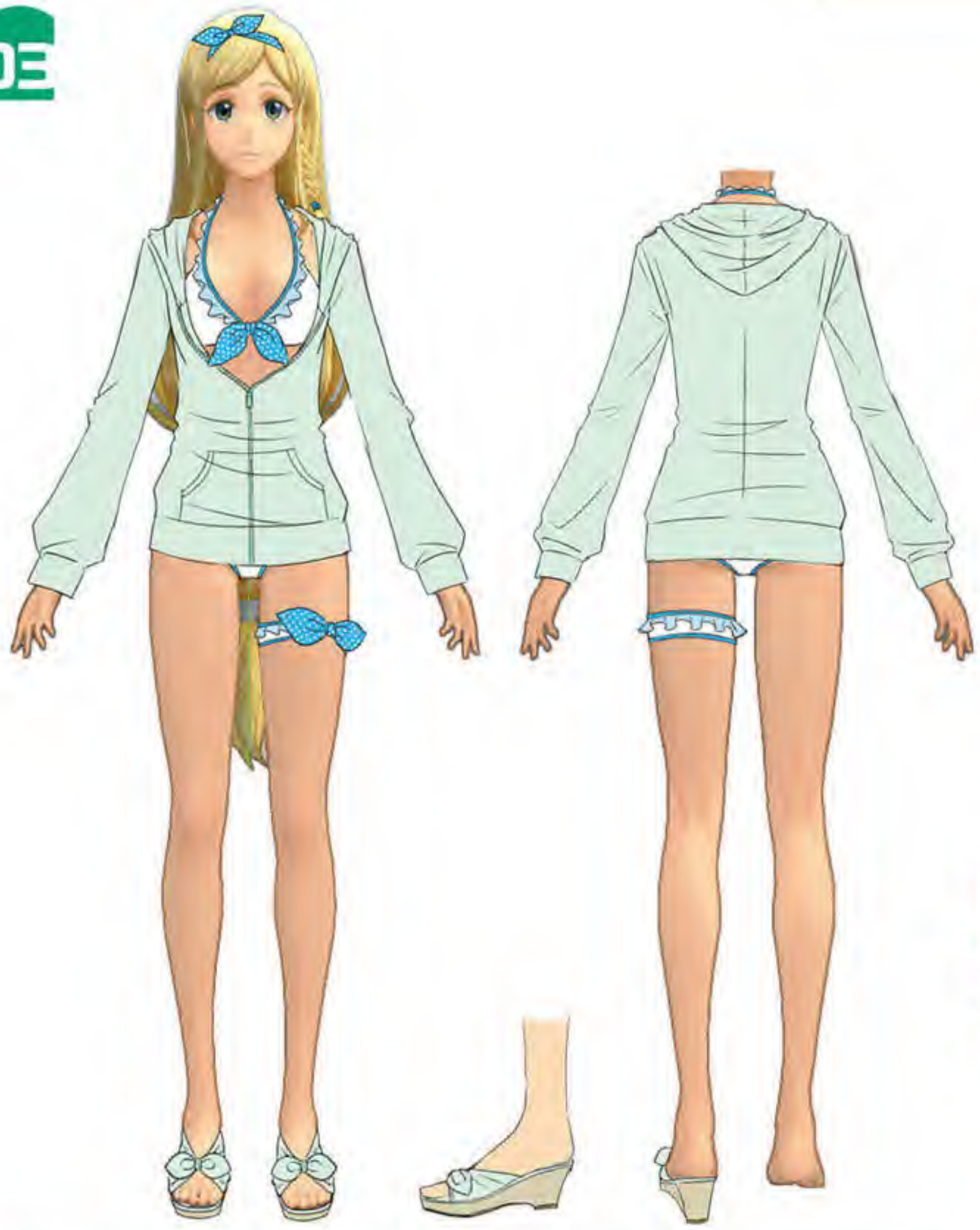
01 **部屋着衣装設定画**：部屋着のときは普段髪に付けている銀の髪留めやカチューシャなどが、すべてピンク色のリボンやシュシュなどに変わっていることがわかる。

02 **舞台衣装設定画**：不思議の国のアリスの衣装の設定画。リボンや髪留めが役柄に合わせて黒いものに変更されている。

02



03





MEMO

03 水着設定画：水着のCGでは髪で隠れていたが、設定画を確認するとパーカーにフードが付いていることがわかる。

04









MEMO

04 デフォルメキャラ：信頼度レベル2から徐々に表情が和らいでいく。ほかのキャラクターに比べると動きは抑えめでおしとやかな印象を受ける。

神山誠十郎

CV 阿座上洋平

キャラクターデザイン 久保帯人



“神速”の異名を持つ新生帝国華撃団・花組の隊長

神崎すみれによって新たに結成された帝国華撃団・花組の隊長を務める青年。飛び級で海軍兵学校に入学後、戦術本科を主席で卒業、海軍に所属し特務艦・摩利支天の艦長を務めるという輝かしい経歴を持つ。神がかり的な戦術の速さや剣術の腕前から“神速の誠十郎”と呼ばれ将来を嘱望されるも、降魔の襲撃で艦を失い、責任を取る形で海軍を去っている。

性格は真面目かつ責任感が強い正義漢で、非常に仲間想い。ユーモアも持ち合わせており、誰とでもすぐに打ち解けることができる。そんな好青年だが、風呂場を前にするなど、特定の場面ではなぜか体が勝手に動いてしまう。

忘れえぬ過去との決別 最後まであきらめない決意と勇気

自身が艦長を務める摩利支天を沈められて以来、神山の胸に引っかかっていたひとつの想い。あのとき本当に自分は全力を尽くしたのか——その気持ちに仕方なかったと言い聞かせ、海軍を去ったのも半ば逃げるようなものであった。だが、命の危機にあっても戦うことをあきらめない幼なじみ・さくらの姿を目の当たりにした神山は、今度こそ逃げずに最後まで戦うことを決意。すみれから与えられた新たな力、霊子戦闘機・無限を駆り帝都の平和を守らんとする。その決意は決して揺るがず、仲間を誰一人欠けさせることなく、数多の激戦を最後まで戦い抜いた。

神山誠十郎

性別	男	体重	68kg
誕生日	8月11日	スリーサイズ	–
年齢	20歳	血液型	AB
身長	175cm	出身地	日本（山梨）
好きなもの	海／船舶		
嫌い・苦手なもの	特になし		
趣味・特技	体が勝手に動く		

MEMO

通常服CG：スーツスタイルだが、ジャケットを着用せず腕まくりをしているなど動きやすさを重視していることが伺える。腰の革ベルトで自身の武器である大小の刀を携えており、肩にはスマァトロンが収納できるポーチを身に着けている。

01





MEMO

01 **通常服CG 四面図**：背面画像ではベストの縫い目や背中部分の光沢のある生地の質感、ズボンの後ろポケットなどをしっかりと見ることができる。

02 **通常服イメージビジュアル**：通常服では珍しい刀を抜いた姿のイメージビジュアル。ネクタイの結び目が少し緩んでいるなど、CGよりもラフな印象を受ける。

02



01


通常


ジト目


キリリ


笑顔


照れ


驚き


悲しみ


怒り


情けない


スケベ


変顔1


変顔2

MEMO

01 **表情パターン**：主人公としてシリアスなシーンからコミカルなシーンまでさまざまな状況に遭遇するためか、キャラクターのなかではもっとも表情の数が多いのが特徴。表情が崩れているいわゆる変顔のパターンが用意されているのも、ユーモラスな一面を持ち合わせている神山ならではとなっている。

MEMO

02 **戦闘服CG**：着物のような意匠が施された花組隊員の戦闘服とは対照的に、スーツの上にロングコートを着ているような洋風のイメージとなっている。

03 **戦闘服イメージビジュアル**：出撃の号令を発しているようなイメージの神山。手のひらに付いているコネクタを確認できるほか、CGとはブーツの形状に違いが見られる。

04 **戦闘服CG 四面図**：戦闘服に施されている青いラインが背中やヒジ、手のコネクタから伸びていることがわかる。なお、ほかの花組隊員の踵にはコネクタがあるが、神山のブーツには確認できない。

02



03



04



01

02



03



MEMO

01 **帝都トリビュート衣装CG 三面図:**この衣装は旧帝国華撃団の隊長である大神一郎のもの。ベストであることは同じだが、前を開いた状態となっている。

02 **部屋着衣装CG 三面図:**パーカーにジーンズ姿の神山。胸ポケットと背中にあしらわれたゲキゾウくんがポイント。

03 **舞台衣装CG 三面図:**この舞台衣装はオペラ座の怪人をイメージしたもの。随所に刺繍があしらわれたデザインとなっており、特徴的なマスクは着脱できる。

04





MEMO

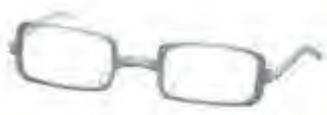
04 **水着CG 三面図**：ふだんの神山とは違い、派手な赤いシャツに短パンといった装い。足元はマリンシューズのような海水浴に適したものとなっている。

アクセサリーセット設定画

本作ではメガネ、ネコ耳、イヌの尻尾、天使の輪と羽根といったアクセサリーも配信されている。これらは通常服だけでなくDLC衣装にもつけられるので、いろいろな組み合わせが楽しめる。

神山：メタルフレーム　銀色

薄めの金属フレームです。



さくら：セルフレーム　桃色

スクエア型のフレームです。
両端に桜の文様が付いています。



初穂：メタルフレーム　縁なし風

縁なしのように見せますが、実際は細い白縁がある構造になります。





あざみ：セルフレーム　赤色

サイズ大きめの赤メガネです。サイドに白いラインがあります。





アナスタシア：ティアドロップ型サングラス

レンズは不透明ではなく、不透明度80%程度の濃い半透明です。





クラリス：セルフレーム　黒縁

厚めのセルフレームです。



黒猫耳



【頭に刺さった先のモデル形状】



白猫耳



【頭に刺さった先のモデル形状】



犬しっぽ



【胴体に刺さった先のモデル形状】



天使の羽/輪



【横から見たモデル位置】



01







MEMO

01 **部屋着衣装設定画：**ポケットに手を突っ込み、少しラフな感じの神山。背中のゲキゾウくんの手元にシワがよっていて、ゲキゾウくんがパーカーに掴まってぶらさがっていることがCGモデルよりもよくわかる。

02 **舞台衣装設定画：**オペラ座の怪人の衣装の設定画。ジャケットの刺繍が細かく書き込まれている。靴はCGモデルよりもシンプルなデザインだったようだ。

02





03





MEMO

03 **水着設定画:**南国の草木のようなデザインが、そのままCGモデルに生かされていることがわかる。背面図では靴を脱いだ状態も確認できる。

04









MEMO

04 **デフォルメキャラ:**ほかの隊員とは違い花組隊員の累積信頼度の合計で肩書きが代わり、昇格とともに気の抜けた姿が凛々しくなっていく。

ヤン・シャオロン

CV 梅原裕一郎

キャラクターデザイン 堀口悠紀子

上海華撃団を率いる“炎の飯使い”

中国・上海に本拠地を構える、上海華撃団・五神龍（ウーシェンロン）の若き隊長。天性の身軽さと武術の才能からくり出される格闘攻撃は強力で、炎を纏った連続攻撃・五龍炎舞を必殺攻撃に持つ。裏表のない性格でよくも悪くもストレートな物言いをするが、何事も笑顔で明朗に話すため、嫌味や悪意を感じさせることはない。銀座の一角に構える中華料理店・神龍軒を活動拠点としており、コック兼店長も務めている。料理の腕は凄まじく、3分で10人前の炒飯を作ることができ、吹き上がる炎を操り調理する姿から“炎の飯使い”の異名を持つ。

好敵手に託す帝都の平和

帝国華撃団に代わり、帝都の防衛を担ってきた上海華撃団。落ちぶれた花組では帝都を守ることはできないと主張するシャオロンは、ときに強引な手段をもって帝撃を解散させようとする。だが、神山の加入や新機体・無限の導入で、着実に実力をつけていった花組は、ついに世界華撃団大戦の初戦で上海華撃団を撃破するまでに成長するのだった。世界華撃団大戦の取り決めにより、敗北した上海華撃団は解散となるが、その後も帝都に残り独自に活動を続ける。幻庵葬徹との最終決戦においても北斗七星の陣の一翼を担い、かつてのライバルたちに帝都の平和を託すのだった。



性別	男	体重	65kg
誕生日	7月9日	スリーサイズ	–
年齢	18才	血液型	B
身長	172cm	出身地	中国
好きなもの	旅		
嫌い・苦手なもの	食べ物を残す人		
趣味・特技	料理／功夫		

MEMO

戦闘服CG：カンフーの道着のようなイメージの戦闘服。神山たちの着ている戦闘服とは違い、肩に大きく出っ張るような形でついているコネクタが目を引く。

01



02



MEMO

01 **戦闘服CG 四面図**：背面から見ると、花組隊員が着ている戦闘服とは違い背中やヒジに機体と接続するためのコネクタがない。側面から見ると肩にふたつずつ、手の甲にひとつずつコネクタがあることがわかる。

02 **戦闘服イメージビジュアル**：拳を突きだし、カンフーを象徴するような構えを見せるシャオロン。三つ編みと肩や腰に着けられた赤色のアクセサリーの動きが、格闘技に長けたシャオロンの躍動感を演出している。

03 **通常服CG こいこい大戦**：拳を突き出し、受けて立つといった表情のシャオロン。自信に満ちあふれた瞳をしている。

03



01



02













MEMO

01 通常服CG 四面図：シャオロンの通常服で、神龍軒で働いているときもこの格好をしている。肩に施された赤い龍の刺繍が特徴的で、背面から見ると尻尾の部分まで細かく書き込まれている。

02 表情パターン：明朗快活なシャオロンらしく表情の変化が大きく、よく見せる明るい表情から怒りの表情、苦しんでいるときなどさまざまな顔を見ることができる。なかでも「やる気」の表情は、勝ち気なシャオロンらしさがよく表れているイチオシの表情だ。

03



04



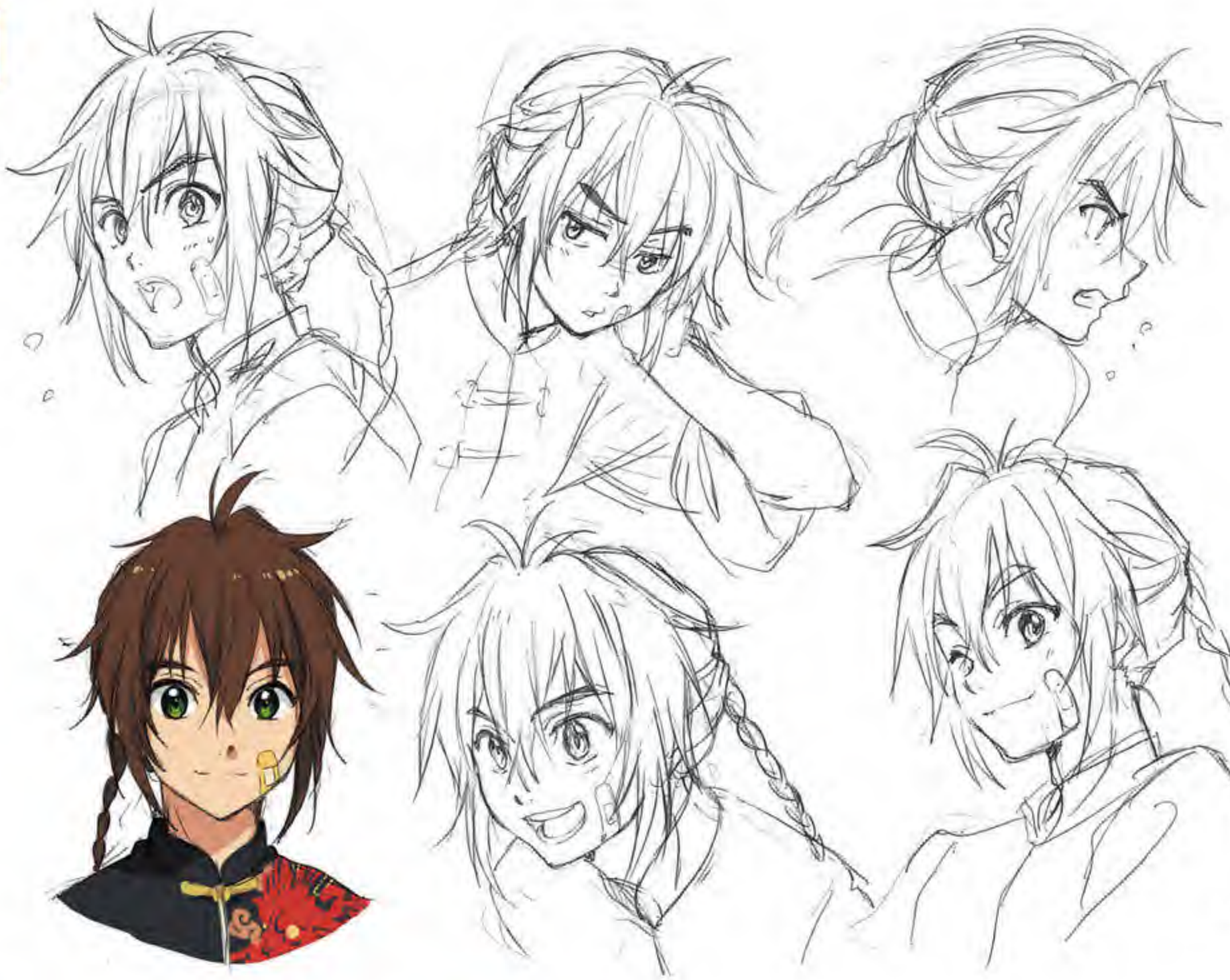


MEMO

03 戦闘服設定画：戦闘服では勇ましい表情を見せることが多いシャオロンの穏やかな表情が描かれている設定画。アップの設定画では手の甲に付いているコネクタの細かい形状を見ることができる。また、左側面のラフイラストでは、トレードマークである絆創膏を貼っていないシャオロンの横顔を見られる。

04 デフォルメキャラ：信頼度を確認する画面では、戦闘服のシャオロンが登場する。そのため、デフォルメされた私服のシャオロンはとても貴重なイラストとなっている。

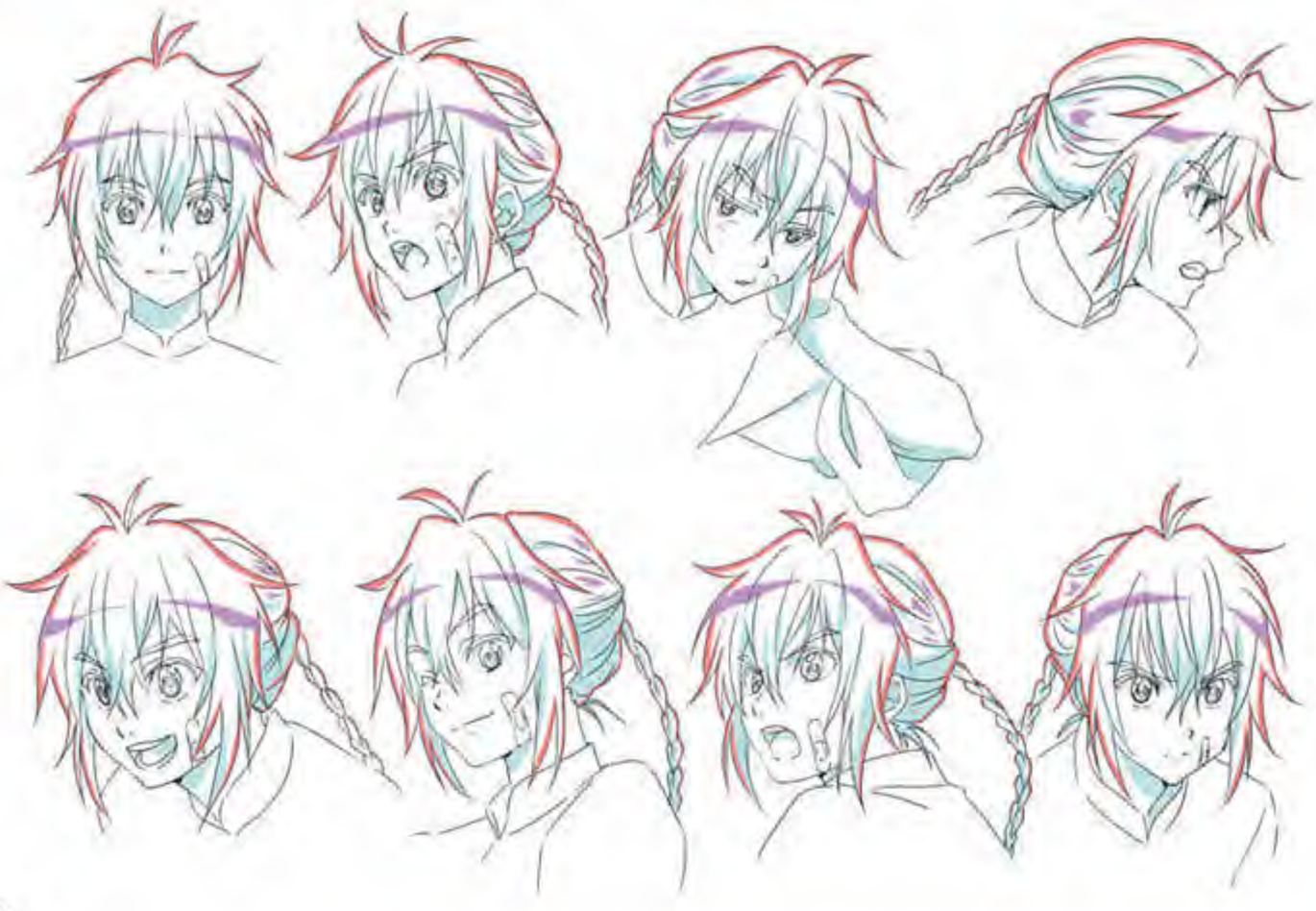
01



02



03



MEMO

01 **表情設定画1**:明るい性格のシャオロンらしく、笑顔が印象的。驚いたり困ったりした表情も見ることができる。

02 **表情設定画2**:こちらの設定画は、明るかったりコミカルな一面を見せた表情の設定画とは違って、真面目な顔をしているものと怒りの表情を見せるシャオロンを見ることができる。

03 **表情設定画(影指定)**:線がブラッシュアップされ、影の指定が入った表情の設定画。髪の光沢から三つ編みまで、細かに指定されていることがわかる。

04

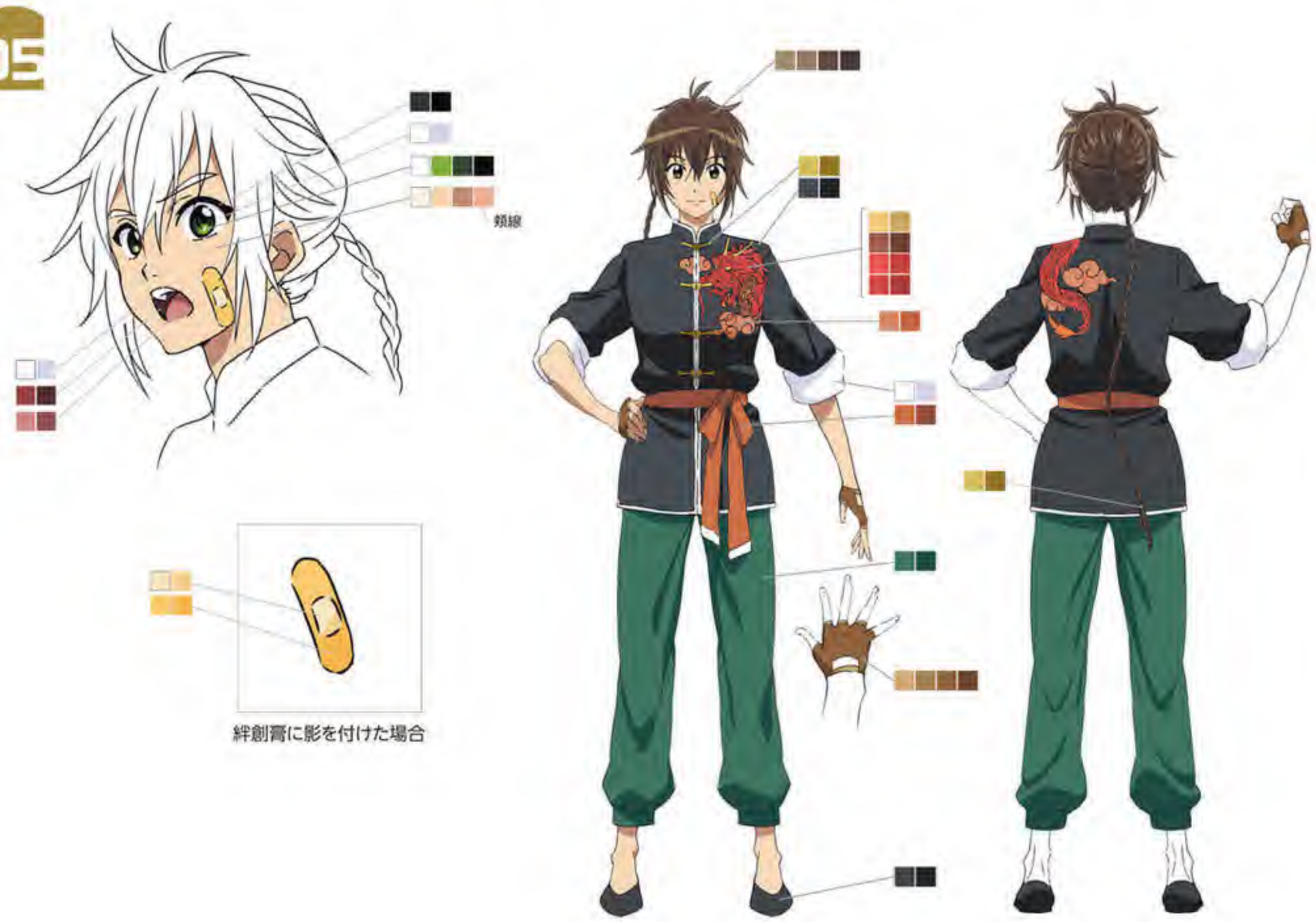


MEMO

04 通常服設定画：服に刺繍されている龍の爪の数が設定されていることがわかる。

05 通常服カラー指定：通常服の各部のカラー指定。肌や服はもちろん、絆創膏や刺繍の龍、グローブにも当然ながら細かい色指定が入っていて、絆創膏については影になった場合の色指定まで設定されている。

05



絆創膏に影を付けた場合

ホワン・ユイ

CV 上坂すみれ

勝ち気で快活な上海華撃団隊員

上海華撃団・五神龍（ウーシェンロン）の隊員。幼少から学んでいた武術と気功術の腕前は達人級で、戦闘でもそれらを組み合わせた攻撃を行う。神龍軒では給仕を務め、シャオロンとの阿吽の呼吸で店を切り盛りしている。性格は明るく陽気でつねに笑顔を絶やさないが、涙もろい一面も。また、内に秘めた華撃団への愛は人一倍で、不甲斐ない帝国華撃団にはきつく当たりがち。ただ、前向きにがんばる天宮さくらのことだけは認めており仲良くしている。神山については、彼が間違って入ってしまった女風呂から出るところを偶然目撃したことで、しばらく変態だと誤解していた。



失った居場所と繋がれる想い

愛する上海華撃団をみずからの居場所と信じ、上海と帝都の平和を守り続けていたユイ。しかし、世界華撃団大戦の初戦で帝国華撃団にまさかの敗北を喫したことにより、無情にも上海華撃団の解散が決定してしまうのだった。それぞれが守りたいもののためにぶつかった結果だったと理解しつつも、居場所を失ってしまったユイ。もう何も守ることができないと泣き叫ぶ彼女をやさしく抱きとめたのは、居場所を奪ったはずのさくらであった。ユイの守りたかったものや想いはわたしが守ってみせると、いっしょに泣くさくらに、ユイは絶対優勝してほしいと笑顔を取り戻す。

性別	女	体重	45kg
誕生日	11月8日	スリーサイズ	81/57/79
年齢	16才	血液型	O
身長	162cm	出身地	中国
好きなもの	虹／上海神龍炒飯		
嫌い・苦手なもの	変態		
趣味・特技	軽業師／気功術		

MEMO

戦闘服CG：シャオロンの戦闘服とは違い、着物のようなデザインとなっている。足は動きやすさを重視しているためか前掛けだけとなっており、袖も僅かだがシャオロンの戦闘服よりも短くなっている。

キャラクターデザイン 堀口悠紀子

01



02



03



MEMO

01 **戦闘服CG 四面図**：袖丈やスカートのスリットなどは通常服と近しくユイらしいデザインでありながら、黒が多い配色で強さも感じさせる。

02 **戦闘服イメージビジュアル**：カンフーをイメージさせる低い構えをとるユイのイメージビジュアル。頭に付いている長い飾りが、体術を得意とするユイの躍動感を強調している。

03 **通常服CG こいこい大戦**：笑顔を見せているものの、手を腰に当てて少し強気な感じを見せている。

01



02













MEMO

01 **通常服CG 四面図**：ゲーム中見ることが多いユイの通常服。いわゆるチャイナ服のようなデザインだが、スカートは短く横からだとスリットからスパッツが見える。

02 **表情パターン**：さくらに厳しく当たる場面では厳しい表情を見せるが、基本的にはやさしく明るい性格のため、どの表情もかわいらしく見える。ジト目や驚きといった表情は、よからぬ場所にいた神山を変態と勘違いしたときなどに見ることができる。

03



04

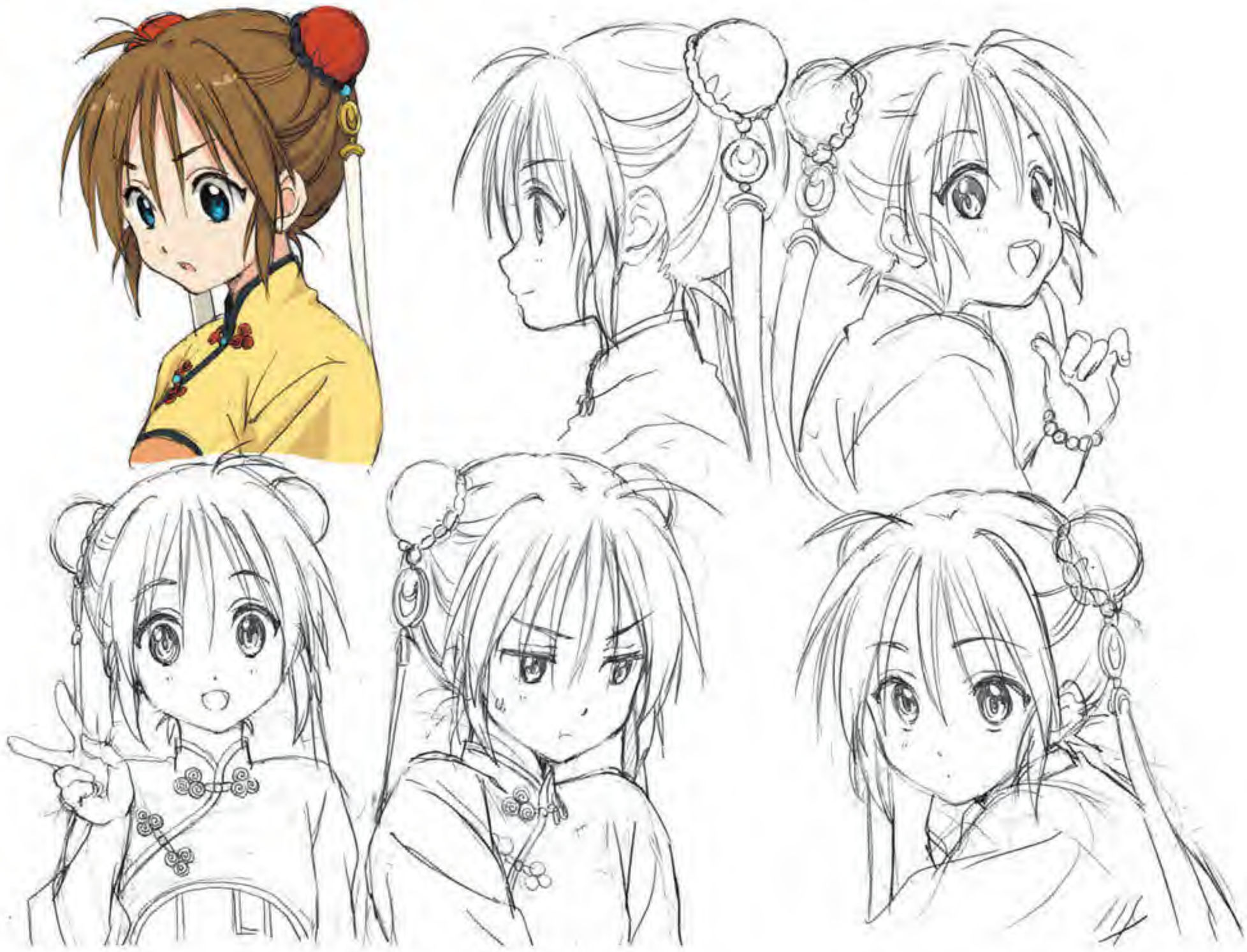


MEMO

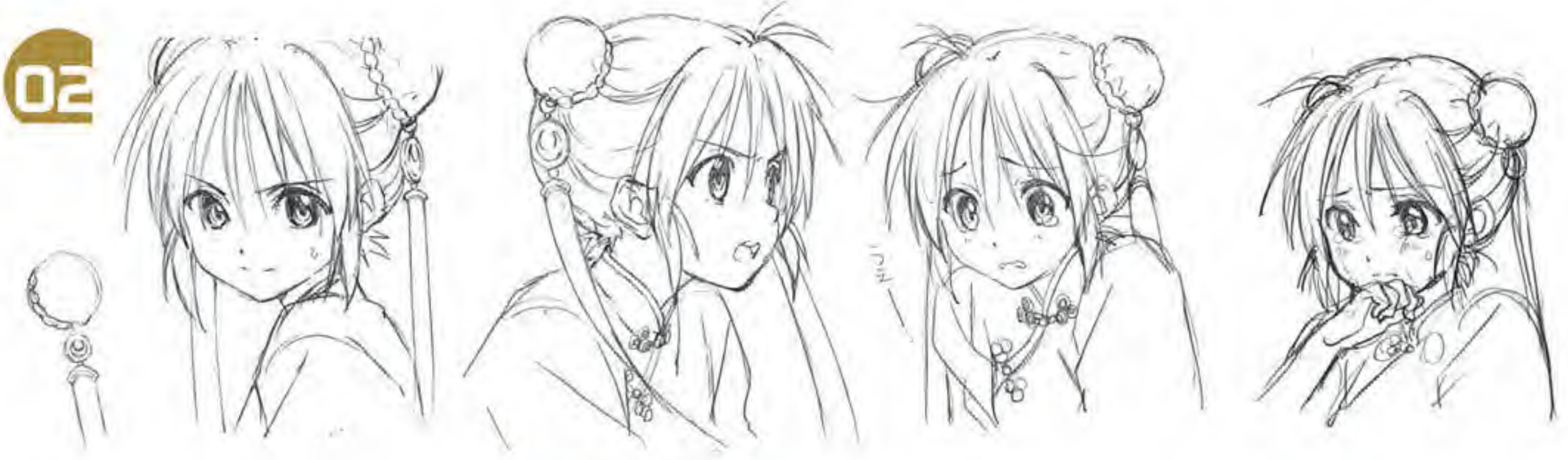
03 戦闘服設定画：手の甲や靴の形といった細部の設定を見られる。肩のコネクタについているアクセサリーはシャオロンの戦闘服と同様だが、こちらの設定画では丸い玉の部分が固定されていることがわかる。

04 デフォルメキャラ：ユイのデフォルメキャラクターは、シャオロンと同じく通常は戦闘服で登場するため、通常服はほとんど見られる機会がない。デフォルメされても左手に着けている数珠などのアクセサリーが細かく再現されている。

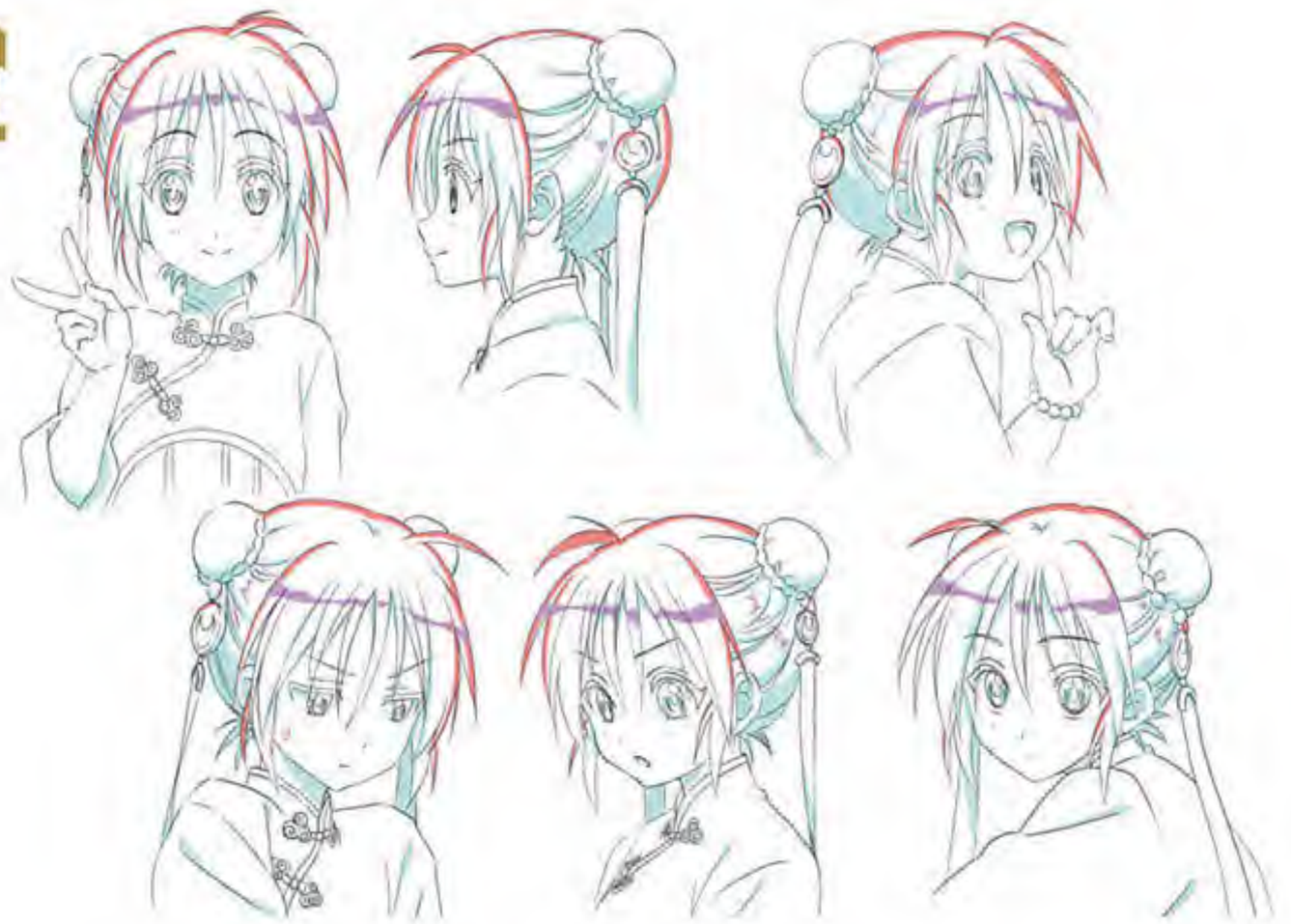
01



02



03



MEMO

01 **表情設定画1**：基本的には明るい表情が多いが、不機嫌な様子で口をとがらせているかわいらしい表情も見ることができる。

02 **表情設定画2**：明るい表情とは一転して、真剣な表情のユイの設定画。ゲーム中でも涙を見せることがあるが、ここでも涙を浮かべるユイの表情を見ることができる。

03 **表情設定画(影指定)**：線が整えられて影の指定が入った状態。長い髪飾りの曲線的な部分などにも細かく影の指定がされていることがわかる。

04

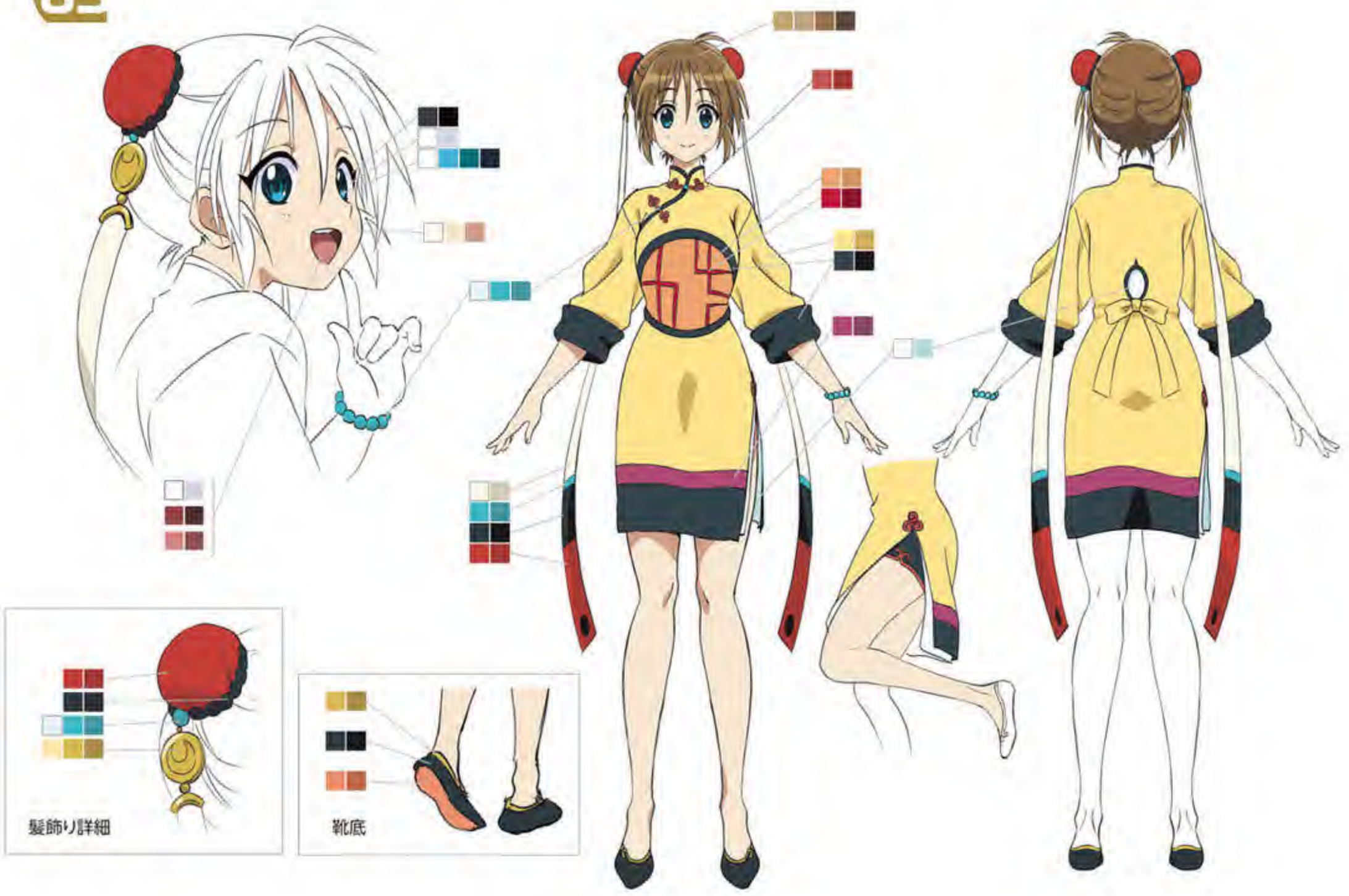


MEMO

04 通常服設定画：服を留めている部分の詳細なデザインをハッキリ見ることができる。また、カンフーシューズの縁に金の装飾が施されている。

05 通常服カラー指定：髪飾りのカラー指定を見ると、丸い玉の部分が腕の数珠の色と統一されていることがわかる。また、髪飾りの先端部分と髪のお団子になっている部分も同じ赤色のようだ。

05



アーサー

CV 島崎信長

騎士道精神を貫く倫敦華撃団の団長

イギリスの倫敦に本拠地を構える、倫敦華撃団・円卓の騎士の団長。平時はロイヤル・オペラ・ハウスを拠点に活動しているが、世界華撃団大戦への出場のため帝都に派遣されてきた。豊富な資金力で、帝都滞在時は大帝国ホテルを活動拠点としている。騎士の家系に生まれた貴族で、アーサーという名は神剣エクスカリバーとともに代々受け継がれてきた称号であり、本名は不詳。正々堂々をつねとする騎士道精神の塊で、女性からの人気が高い。しかし、戦闘でひとたびスイッチが入ると、尊大で攻撃的な性格に変貌してしまう。

悪を斬り裂く断罪の鉄槌

世界華撃団大戦では優勝候補の一角と目されながらも、二回戦にて帝国華撃団に敗北を喫した倫敦華撃団。だが、世界華撃団大戦のルールや暗躍する上級降魔たちの動きに不穏なものを感じたアーサーたちは、帝都への滞在を延長する。かくしてその予感は見事的中し、プレジデントGこと幻庵葬徹がその正体を現す。

空中戦艦ミカサを起動し、復活しつつある幻都へ突撃する帝国華撃団を援護すべく、アーサーたちも空中戦艦で出撃。激しい攻撃にダメージを受けながらも、機体の全出力を解放した渾身の必殺攻撃・オーバーロード・エクスカリバーの一閃で、ミカサの道を切り開くのだった。

性別	男	体重	67kg
誕生日	1月23日	スリーサイズ	–
年齢	18歳	血液型	AB
身長	175cm	出身地	イギリス
好きなもの	騎士道／紳士的な振る舞い／優秀な人材		
嫌い・苦手なもの	女性（女の色気）／傍若無人な振る舞い		
趣味・特技	音楽		

MEMO

戦闘服CG：貴族家系の英国騎士だけあり、戦闘服も騎士や貴族をイメージさせる豪華な装飾が施されたものとなっている。見た目は豪華ながらもコートの裾は大きく開いており、剣を使った動きを取りやすくなっている。



01





02



03



MEMO

01 **戦闘服CG 四面図**：背面図では肩の部分に4つのコネクタ、そして腰にも大きなコネクタがふたつ付いていることがわかる。金色のため豪華な装飾品に見えるが、戦闘服としての機能もしっかりしているようだ。

02 **戦闘服イメージビジュアル**：神剣エクスカリバーを携えたイメージビジュアル。CGでは温和な表情をしていることが多いが、こちらは笑みを湛えながらも、強者としての余裕や尊大な印象を感じさせる。

03 **戦闘服CG こいこい大戦**：絶対的な自信があるためか、非常に温和な表情を見せるアーサーとなっている。

01













アーサー
表情差分
take2

02



MEMO

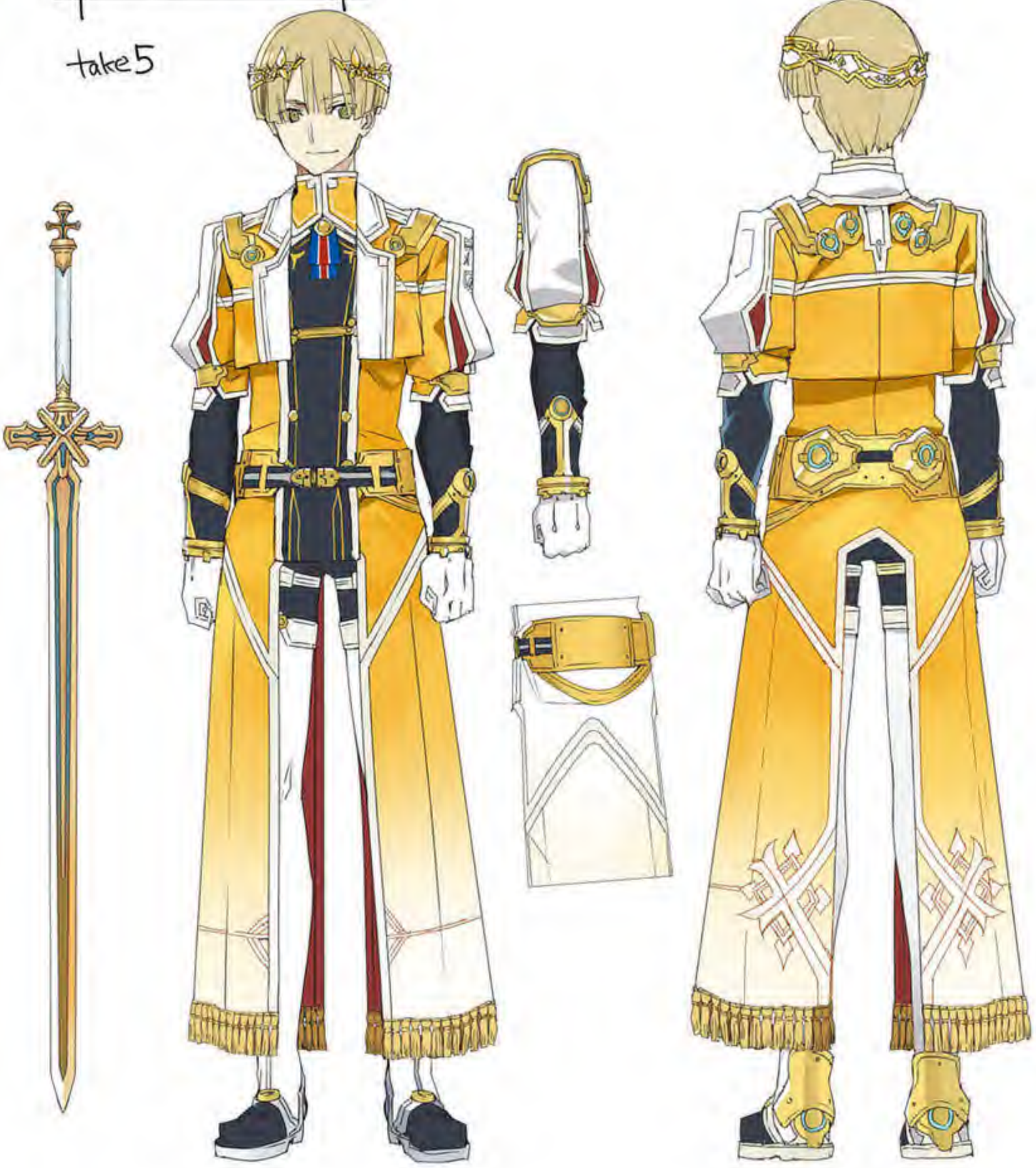
01 **表情パターン**：上品で穏やかな表情が多いが、その笑みの裏に何かを感じさせるような表情となっている。ふだんは冷静沈着であることが多いため、驚きや悲しみといった表情はゲーム中ではあまり見ることができない貴重な表情だ。

02 **表情設定画**：私服のアーサーを見ることができる貴重な資料。少年らしい驚いた表情のほか、冷酷な表情、そして尊大で攻撃的な性格に変貌したときの恐ろしい表情を見られる。

03

戦闘服　アーサー

take5



04



05



MEMO

03 戦闘服設定画：戦闘服ならびに神剣エクスカリバーの設定画。ほぼ遜色なくCGで再現されているが、裾に施されている模様などはCGとは質感が違ったものになっていることがわかる。なお、アーサーの機体が持つ剣も神剣エクスカリバーと同じデザインとなっている。

04 表情設定画(影指定)：髪に影の指定がつけられた設定画。戦闘服ではなく、私服での設定画となっている。

05 デフォルメキャラ：信頼度が高くなると登場するアーサーのデフォルメキャラクター。笑顔だが自信に満ちあふれた表情となっている。

ランスロット

CV 沼倉愛美

世界最強の剣技を誇る倫敦華撃団の切り込み隊長

イギリスの田舎町出身だが、その剣の腕をアーサーに気に入られ、倫敦華撃団に入隊。黒い衣装と合わせて"黒騎士"と称されることもあり、聖剣アロンダイトと魔剣アロムダイトの二刀を自在に操る。必殺攻撃は嵐のごとき斬撃をくり出すグランドハリケーン。

無邪気で明るく、なにごとも単純に捉える性格で、考えるより先に行動しがち。とくに強敵と戦うことを至上としており、強そうな相手を見かけるとすぐに戦いを仕掛けてはアーサーにたしなめられることもしばしば。レディとしての立ち居振る舞いは、現在のところ鋭意勉強中である。

運命の好敵手さくらとの決戦

神山とさくらが各華撃団へ挨拶回りをしていた最中、さくらから強敵の匂いを感じ、戦いを挑むランスロット。その場はアーサーの取り成しで事なきを得るが、二刀を抜かせたさくらの実力を認めたランスロットは、彼女を倒すべき好敵手としてロックオンするのだった。

やがて迎えた決着の場は、世界華撃団大戦の二回戦。ランスロットとさくらの一騎打ちにより、勝負が決することとなる。死力を尽くした戦いの中、それまでの限界を超えた力を発揮していくふたり。ついにはさくらがランスロットを下すが、そこには勝敗を超えた友情が芽生えていた。



性別	女	体重	46kg
誕生日	7月21日	スリーサイズ	79/57/79
年齢	17歳	血液型	B
身長	165cm	出身地	イギリス
好きなもの	強いやつと戦うこと		
嫌い・苦手なもの	女性っぽい行動		
趣味・特技	決闘		

MEMO

戦闘服CG：全体的なシルエットはアーサーと似ているものの、胸元のリボンや襟の形状などに個性が見える。大部分は彼女のイメージカラーである黒で統一されており、それが黒騎士と呼ばれる所以となっている。

キャラクターデザイン BUNBUN

01





02

MEMO

01 戦闘服CG 四面図：背面画像では、コネクタの数や形状が基本的にアーサーと同じであることがわかる。また、長い髪をまとめている大きな黒いリボンの詳細を見ることができる。

02 戦闘服イメージビジュアル：二刀の剣を振るう躍動感あふれるランスロットのイラスト。ゲーム中ではあまり見ることができない彼女の剣を見ることができ、右手には聖剣アロンダイト、左手には魔剣アロムダイトを手にしている。

03 戦闘服CG こいこい大戦：戦うことが好きなランスロットらしい、笑顔だがすでに臨戦態勢であることを感じさせるCGとなっている。



03

01


通常


キリリ


笑顔

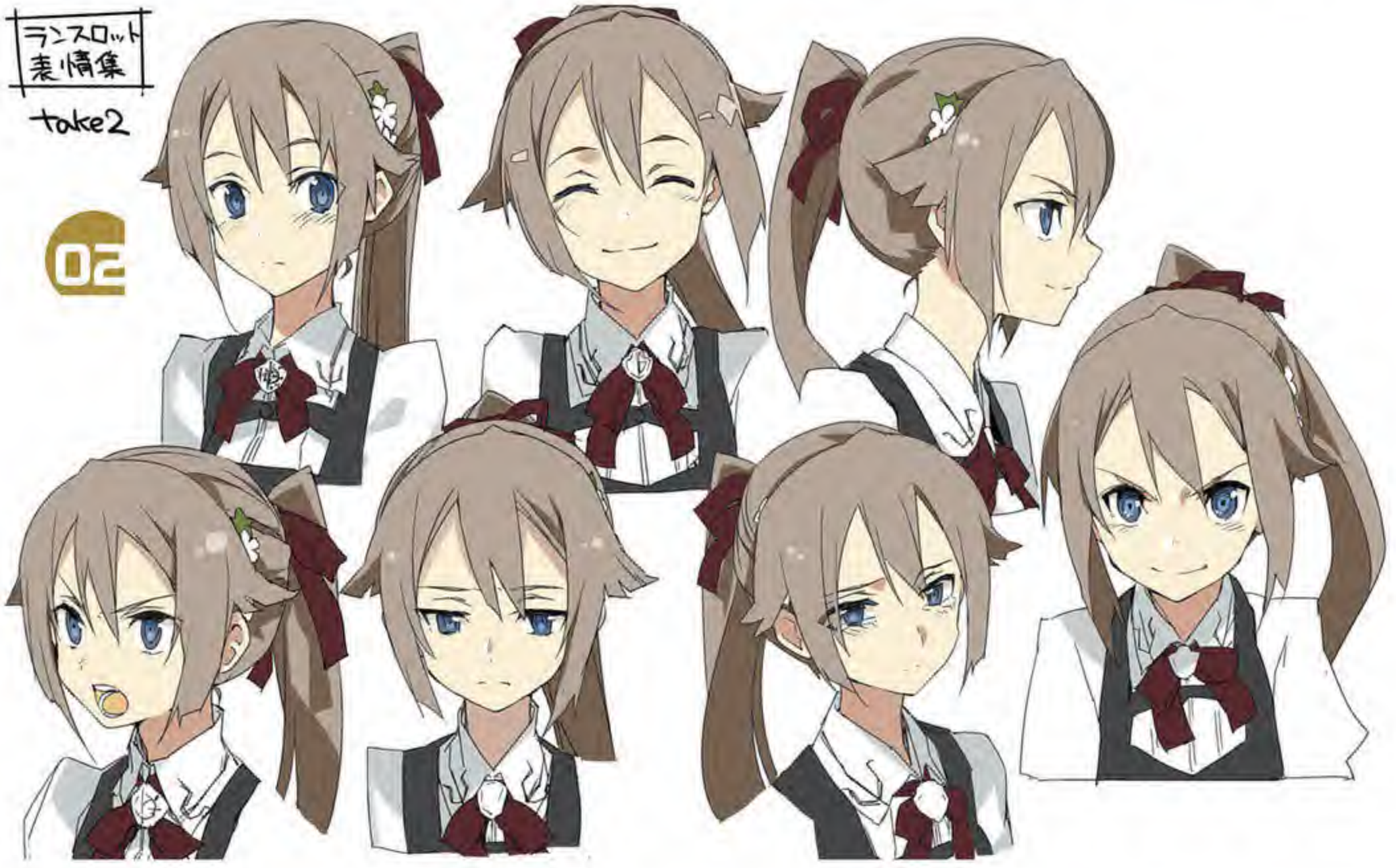

驚き


困惑


怒り

ランスロット
表情集
take2

02



MEMO

01 **表情パターン**：目力が強く、笑顔でも強気を感じさせる表情が多いランスロット。なかでもキリッとした表情は、強気なランスロットらしさをもっとも表している表情となっている。

02 **表情設定画**:表情の設定画だが、私服のランスロットを見られる貴重な設定画となっている。いつもとは違った少女らしいかわいい顔を見ることができる。髪飾りは戦闘服のときと同じだが、リボンの色は赤系のものになっている。

03

戦闘服 take 2

肩白色 ver





右　アロンダイト　　左　アロムダイト

左右反対



04



05



MEMO

03 戦闘服設定画：聖剣アロンダイトと魔剣アロムダイトの設定を見ることができる。色だけでなく左右が逆になっていたり、マークが上下逆になっていたりするなど細かい違いがあるようだ。

04 表情設定画(影指定)：線が整えられて髪に影の指定がされた表情の設定画。こちらも戦闘服でなく通常服のランスロットで描かれている。

05 デフォルメキャラ：信頼度が上昇すると登場するデフォルメキャラクター。ランスロットらしく強気な笑顔が特徴で、片手を腰に据えた堂々とした佇まいとなっている。

エリス

CV 水樹奈々

鋼のごとき精神力を持つ伯林華撃団の隊長

ドイツ防衛を担っている伯林華撃団の戦闘部隊・鉄の星（シュヴァルツシュテルン）の女性隊長。厳格な軍人の貴族家系に生まれて「軍人たるもの、弁舌ではなく武勇で功績を上げるべし」という価値観を持ち、その精神力と冷静さ、統率力を持って、困難な任務を遂行してきた。なお、厳しい任務が続くなかで疲労やストレスをため込んでいるせいか、睡眠時には寝言が多いとの噂がある。日本文化に興味があり、とくに歌舞伎や俳句が好みの様子。また、10年まえの降魔大戦を生き残り、トップスタァとしても活躍してきた神崎すみれに敬意を払っている。

何者にも屈しない気高き精神

世界華撃団大戦の3連覇を目的とし、帝都へ来日したエリス率いる伯林華撃団。下馬評通りその戦闘能力は圧倒的であり、苦もなく決勝戦へと進出する。だが、そんな彼女たちの前にプレジデントGこと幻庵葬徹が現れ、呪いのマスクによって洗脳を施されてしまうのだった。かくして、幻庵に操られるまま帝国華撃団と敵対するエリスたちだが、戦いの果てに持ち前の精神力で呪縛を破ることに成功。正気を取り戻すと戦いへ加勢し、マルガレーテとともに幻都を再封印する北斗七星の陣の一翼を担い、誰かを守るという華撃団の使命を見事果たしてみせる。



性別	女	体重	47kg
誕生日	12月8日	スリーサイズ	85/56/82
年齢	18歳	血液型	A
身長	165cm	出身地	ドイツ
好きなもの	規律／鉄憲章／日本文化／ソーセージ		
嫌い・苦手なもの	なし		
趣味・特技	歌舞伎鑑賞／オペラ歌唱		

MEMO

戦闘服CG：無駄な装飾がなく、軍人らしいシンプルなデザインとなっているのが特徴。固定武装で戦う機体と同じく、ほかの隊員の戦闘服も色以外はほぼ同じデザインだが、エリスだけは隊長のためかネクタイをしているといった違いがある。

キャラクターデザイン 島田フミカネ

01



02



MEMO

01 戦闘服CG 四面図：側面や背面図では、肩や背中に付けられたコネクタを見ることができる。機体の特性によるものなのか、他国のコネクタよりも小さめとなっている。また、背面図では髪の結び目を見ることもできる。

02 戦闘服イメージビジュアル：普段は冷静なエリスだが、イメージビジュアルでは勇ましい表情をしている。厳格な軍人の貴族家系に生まれたという彼女の厳しさを表したイラストだ。

03 戦闘服CG こいこい大戦：冷静な表情でこちらをまっすぐに見据え、戦力を分析しているかのように見える。

03



01





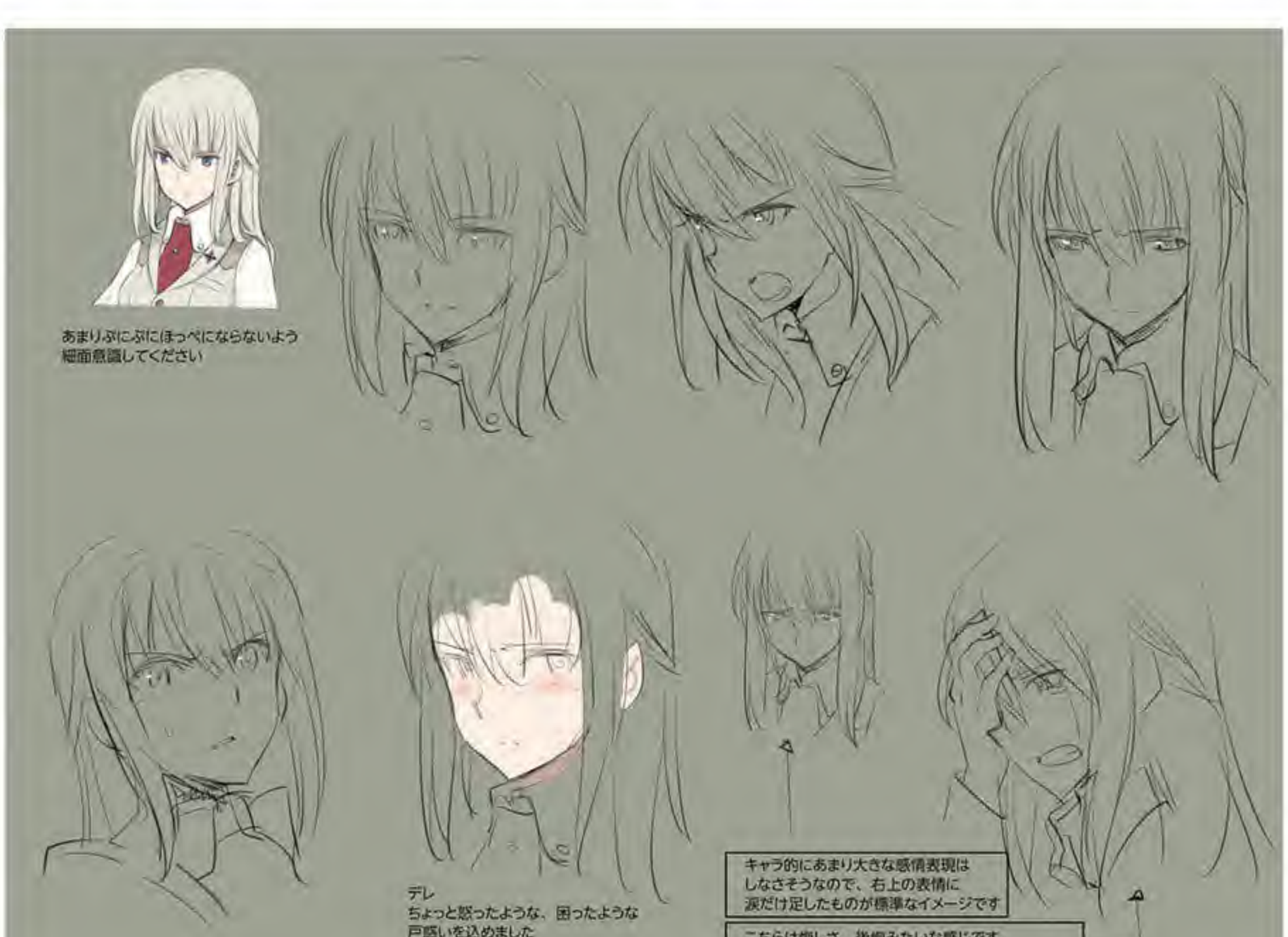








02

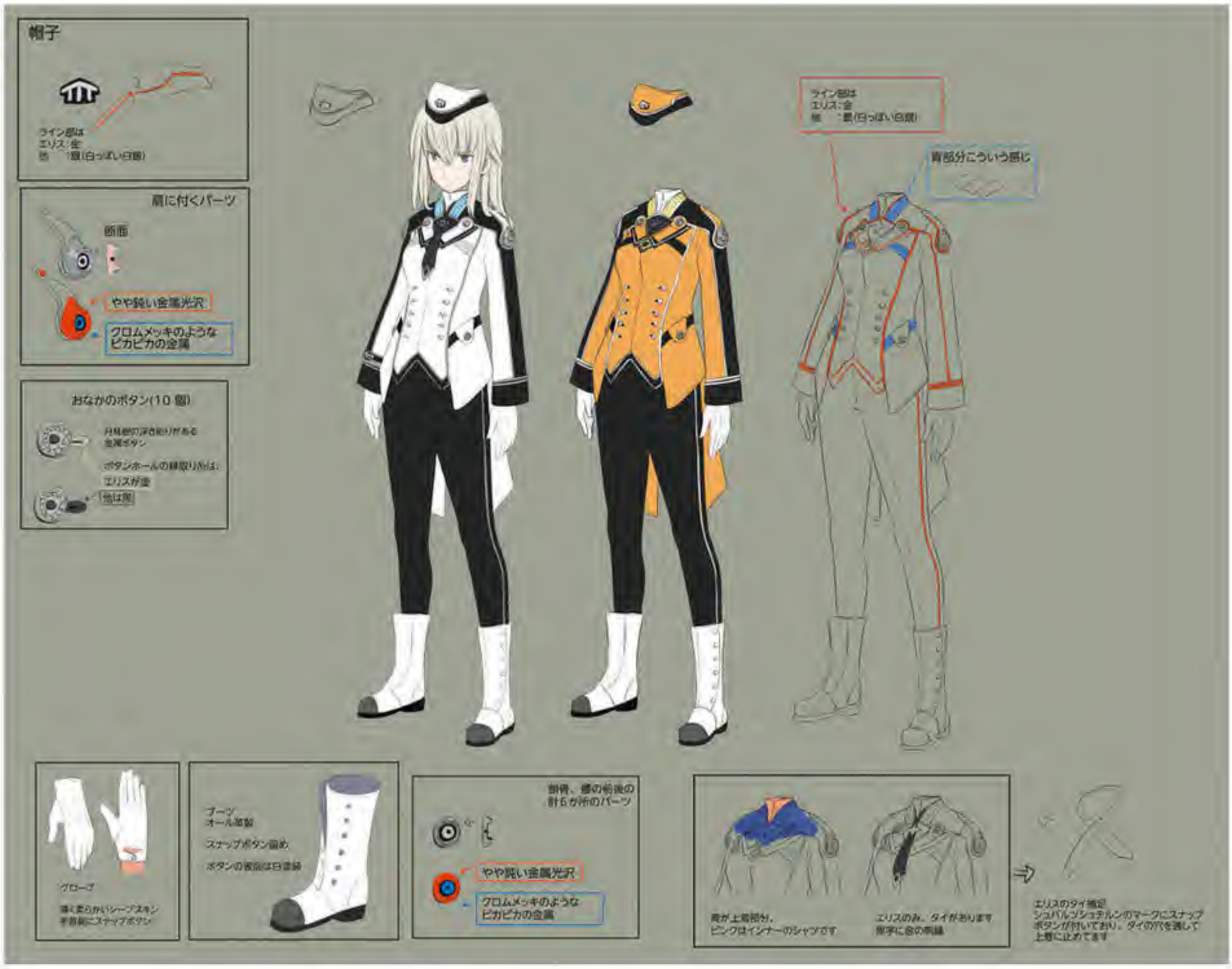


MEMO

01 **表情パターン**：冷静沈着なため表情に大きな変化はなく、笑顔の状態でも僅かに微笑する程度となっている。

02 **表情設定画**：ゲーム中では見ることができない、頬を赤らめたり泣いたりしている表情や通常服などが描かれた貴重な設定画。

03



04



05



仮面アップ

06



MEMO

03 戦闘服設定画1：エリスをはじめとした伯林華撃団の戦闘服の設定画。ボタンの数やコネクタの形状など、さまざまな箇所に細かい設定がなされている。

04 戦闘服設定画2：帽子を取ったときのエリスの戦闘服の設定画。

05 戦闘服カラー指定：戦闘服のカラー指定のほか、幻庵に操られてしまったときに付けていた仮面の設定を見ることができる。

06 デフォルメキャラ：軍人らしい凛とした佇まいだが、僅かに微笑んでおり通常時よりも温和な表情となっている。

マルガレーテ

CV 釘宮理恵

卓越した策略家として知られる伯林華撃団の作戦参謀

シュヴァルツシュテルンの隊員で、エリスとともに数々の任務を遂行してきた作戦参謀。幼い外見ながら並外れた頭脳と計算能力の持ち主であり、伯林華撃団のすべての作戦立案を行っている。その作戦は総じて的確だが難度が高く、伯林華撃団並の実力がなければ遂行できない。思ったことをストレートに話す毒舌家で、誰に対しても辛辣な物言いをするが、隊長であり実力を認め尊敬しているエリスに対してだけは、当たりが柔らかい。エリスと違って日本に対していい印象は持っていないが、カフェジル・ド・レのスイーツだけは少し認めている。

呪いに打ち勝つエリスとの絆

降魔皇の復活を目論む幻庵葬徹の呪縛により、操り人形と化してしまう伯林華撃団。帝剣を取り戻すべく夜叉を追う帝国華撃団を足止めするため、操られるままに戦闘が始まってしまう。戦闘の最中、花組の攻撃により呪縛から解放されたマルガレーテだったが、エリスの呪縛は解けることなく、半ば暴走するように戦いを続ける。そんな彼女を救うべく、誰かの平和のために強い力と心を持とうという、かつての約束を呼びかけ続けるマルガレーテ。その声はついにエリスへと届き、呪縛を打ち破る力へ変わるのだった。



性別	女	体重	37kg
誕生日	5月25日	スリーサイズ	70/52/70
年齢	15歳	血液型	AB
身長	140cm	出身地	ドイツ
好きなもの	規律／鉄憲章／パズル		
嫌い・苦手なもの	なし		
趣味・特技	人間観察／データ分析		

MEMO

戦闘服CG：マルガレーテの戦闘服。基本的な構造はエリスと同じだが、マルガレーテは胸元にタイを付けていない。また、服の色は髪の色に近い橙色になっている。

キャラクターデザイン 島田フミカネ

01





02

MEMO

01 **戦闘服CG 四面図**：マルガレーテの体格は非常に小さく、3Dモデルのサイズ分類はあざみ、こまちと同じSサイズ。これはゲーム中でこの3人だけのサイズとなっている。

02 **戦闘服イメージビジュアル**：現代でいうパーソナルコンピューターのようなものを持っているイメージビジュアル。マルガレーテの作戦参謀としての一面を強く感じられる。

03 **戦闘服CG こいこい大戦**：こいこい大戦では、顔を傾けて相手を見下すような表情を浮かべている。自分が負けることはないという自信の表れだろうか。

03



01


通常


ジト目

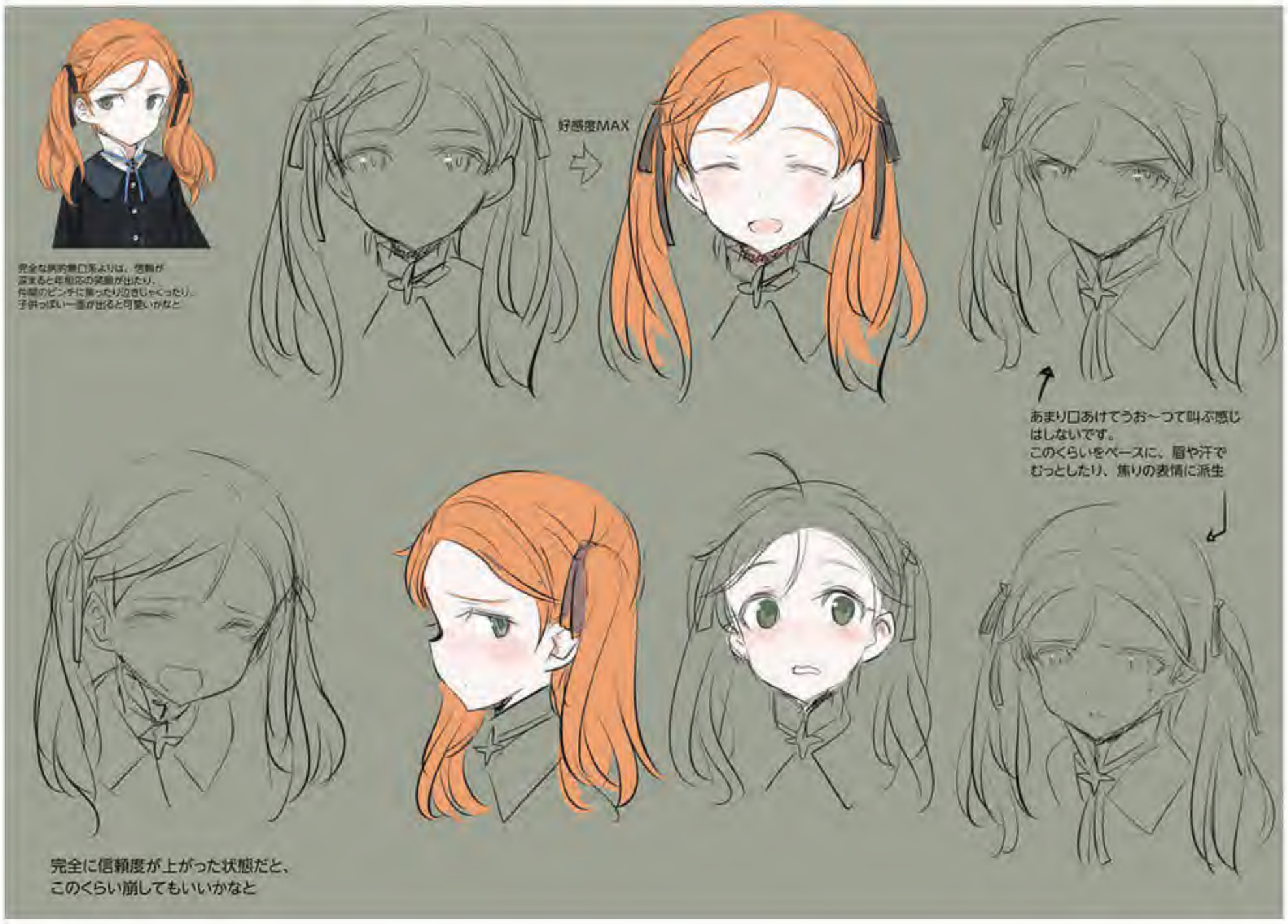

キリリ


笑顔


驚き


悲しみ

02



MEMO

01 **表情パターン**：マルガレーテは言動が辛辣なこともあり、表情はやさしくなりすぎないように調整されているという。そういった意味では笑顔の表情はとても貴重なものだと言える。

02 **表情設定画**：設定画に描かれている戸惑っているような表情や泣いている表情などを見ると、CGのときよりも幼い印象を強く受ける。

03



04



05



06



MEMO

03 戦闘服設定画（背面）：エリスのページに掲載されている正面の設定画に対して、こちらは戦闘服の背面の設定画。コネクタの素材や形状、消耗度合いなど細かい設定が書き込まれている。

04 通常服設定画：ゲーム中には登場しない私服の設定画。女の子らしい服装だが、全体的にシンプルな印象で色もシック。マルガレーテの好みが反映されていると思われる。

05 表情設定画（影指定）：最終的なキャラクターデザインを見てみると、設定画の段階よりも感情の起伏が抑えられていて無機質な雰囲気が感じられる。

06 デフォルメキャラ：信頼度が高くなってもマルガレーテの表情はあまり変化がないように思えるが、よく見ると口元に微笑みを浮かべている。

神崎すみれ

CV 富沢美智恵

帝国華撃団総司令にして花組の元トップスタァ

新生・帝国華撃団の総司令官にして、大帝国劇場の支配人。かつては帝国華撃団・花組で活躍したトップスタァであったが、現在は表舞台から退き、衰退した花組の建て直しに全力を注いでいる。高飛車な性格はなりを潜めたものの、対峙したものを圧倒する存在感やオーラは健在。10年まえの降魔大戦にも参加していたが、最後の戦いを前に霊力を失い、幻都へ赴く仲間たちを見送ることしかできなかった。だが、最後にライバルでもあった真宮寺さくらから帝都を守ってほしいと託され、いまなお彼女たちが帰る場所である帝国華撃団と大帝国劇場を守り続けている。それこそがみずからの戦いと信じて……。

性別	女	体重	50kg
誕生日	1月8日	スリーサイズ	83/57/84
年齢	33歳	血液型	B
身長	161cm	出身地	日本(神奈川)
好きなもの	洋風ダンス／買い物／紅茶		
嫌い・苦手なもの	クモ／料理		
趣味・特技	神崎風塵流・免許皆伝		



MEMO

CG：花組のトップスタァであったころと同じく、すみれの花が描かれたすみれ色の着物を着ている。羽根飾りを付けているため肩の露出は若かりしころより減ったものの、着物のスリットからは足が大胆に露出し、いまなお美しいスタイルが健在であることが伺える。

01



MEMO

01 CG 四面図：各方向から着物に描かれたすみれの柄を見ることができる。背面から見ると肩の装飾が天使の羽根のようにも見える。

キャラクターデザイン 久保帯人

MEMO

02 **イメージビジュアル：**特徴的であるスリットから出る足が強調されている。CGモデルよりも着物の質感や動きが強調されており、すみれの上品さだけでなく色気もより際立ったイラストとなっている。

03 **CG こいこい大戦:**不敵な笑みを見せ、こいこいであってもトップを譲らないという威圧感がある。

04 **表情パターン：**どの表情もすみれの上品さを感じさせるようになっている。目の形については『サクラ大戦』のときのすみれの印象を踏まえて調整されている。

02



03



04









05



MEMO

05 **デフォルメキャラ：**穏やかな笑みを浮かべるすみれのデフォルメキャラクター。扇子の色が金色になっている。

竜胆カオル

CV 石川由依

すみれに心酔する縁の下の力持ち

花組の支援を担当する、帝国華撃団・風組の隊員。普段は総司令である神崎すみれの秘書を務めているほか、帝劇の事務全般も兼任している。すみれのことを"様"づけで呼ぶほど心酔しており、彼女の秘書を務められることが何よりの喜び。頭の回転が速く数字に強いうえ、記憶力も良いため全方面ですみれをサポートしており、彼女からの信頼も厚い。帝劇を支えるまさに縁の下の力持ちだが、デザインセンスだけは独特。帝劇のマスコットキャラクターであるゲキゾウくんや、すみれの部屋に飾られている扇子など、個性的なアイテムを多数生み出したが、敬愛するすみれからはいまいち理解されていない。

性別	女	体重	48kg
誕生日	11月27日	スリーサイズ	78/54/83
年齢	24歳	血液型	O
身長	159cm	出身地	日本（神奈川）
好きなもの	神崎すみれ様／絵を書くこと		
嫌い・苦手なもの	無駄遣い		
趣味・特技	計算、分析、経理		

MEMO

通常服CG：秘書兼事務という補佐的な役割のためか、服装はシックなスーツとなっている。スカートではなくズボンを履いているのも、動きやすさを意識してのことなのだろうか。







MEMO

01 通常服CG 四面図：ボディラインに沿ったスーツを着用しているためか、ほかの隊員よりやや細身の印象を受ける。

02 戦闘服CG 四面図：それぞれのカラーの戦闘服に身を包む花組隊員とは違い、風組は浅葱色のような戦闘服を着用。腰に巻かれている帯のようなデザインのベルトが特徴的だ。

MEMO

03 通常服イメージビジュアル：CGモデルよりも表情はやさしいが、こちらを見定めるような目が特徴的。手や足の袖口が少し緩くなっているなど、CGよりは柔らかめな印象となっている。

04 通常服CG こいこい大戦：怪訝そうな表情でこちらを見つめるカオル。こいこいでも役の完成の速さを優先するなど、彼女らしい効率のいい戦い方をする。

05 表情パターン：厳しい表情をしていることが多いが、目をつぶったときの笑顔はとても魅力的に作られている。なお、ゲーム中ではメガネがキラリと光るアニメーションが用意されている。

03



04



05









06



MEMO

06 デフォルメキャラ：眉をひそめていることが多いふだんのカオルからは想像できない頬を赤らめたやさしい笑顔となっている。照れがあるのか書類を抱えるように持っている。

大葉こまち

CV 白石涼子

キャラクターデザイン 久保帯人

売店を取り仕切るナニワの商人

大帝国劇場の売店を取り仕切る、大阪出身のスーパー商人。底抜けに明るく、うるさいほどのマシンガントークで帝劇の資金調達に一役買っている。彼女自身も銭儲けに目がなく、売店では新聞などの日用品から、ブロマイドを始めとした帝劇スタァグッズまで幅広く扱うほか、新製品の開発にも余念がない。また、花組の資材調達も担当しており、彼女に頼めばあらゆるものを仕入れてくれる。カオルと同じく帝国華撃団・風組の隊員でもあり、司令や花組隊員たちのサポートを担当。戦闘行動時には輸送艇・翔鯨丸による機体運搬などで、花組を支援する。

性別	女	体重	39kg
誕生日	6月8日	スリーサイズ	72/53/74
年齢	23歳	血液型	AB
身長	145cm	出身地	日本(大阪)
好きなもの	お金		
嫌い・苦手なもの	態度がでかい人		
趣味・特技	値切り交渉、仕入れ／医療知識		

MEMO

通常服CG：底抜けに明るい元気娘らしく、腰に手を当てたポーズとなっている。商人らしく前掛けを付けているが、そこには金の文字が大きく書かれており、彼女のお金に対する執着心が見てとれる。



01



02



MEMO

01 **通常服CG 四面図**：ノースリーブに短パンと、動きやすさを重視した服装となっている。下駄の形状も独特で、側面や背面から見ると車輪で下駄が浮いており、走れるようになっていることがわかる。

02 **戦闘服CG 四面図**：風組として、花組のサポートにあたるときに着ている戦闘服。



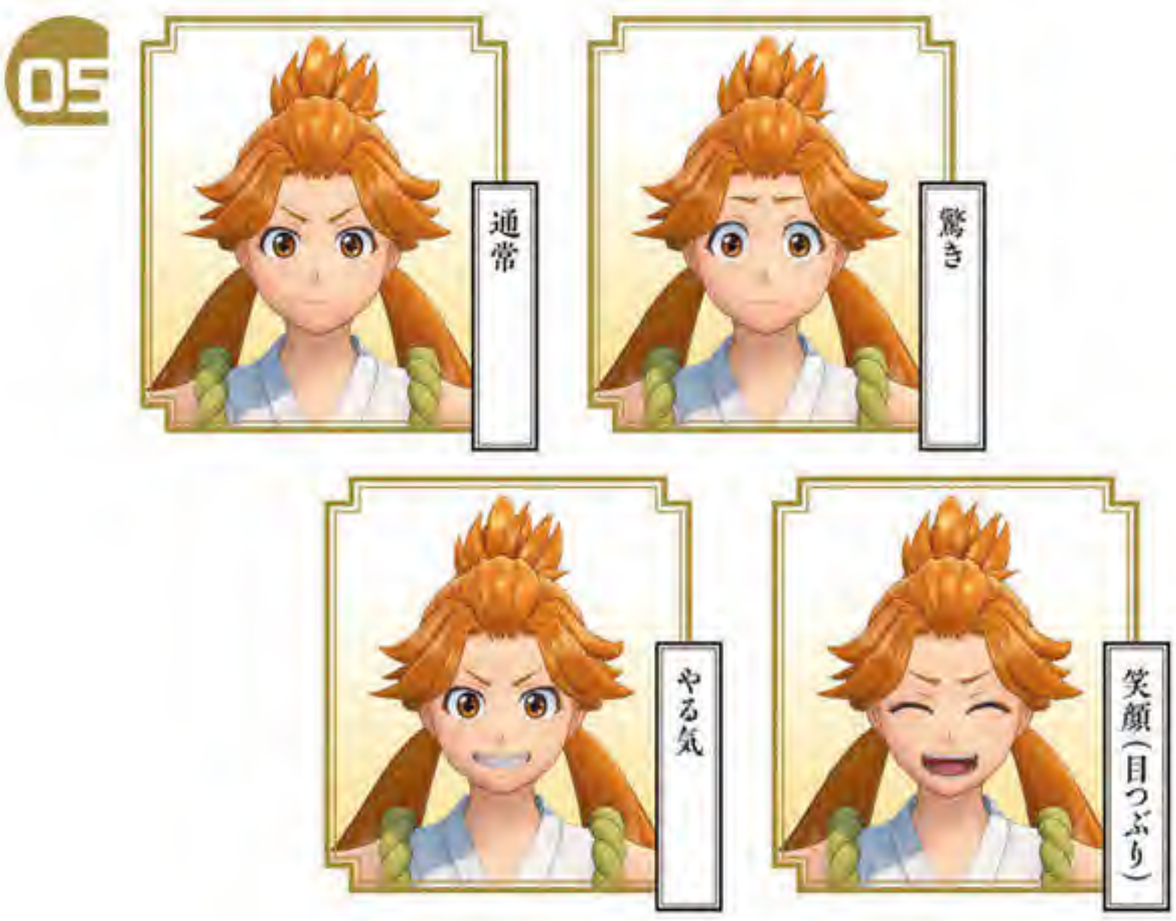
MEMO

03 通常服イメージビジュアル：片手にそろばん、脇には大量の帝劇グッズを抱え込み、商売人らしさが強調された一枚。前掛けに施されている金マークは、イラストで見るとより立体的に描かれているように見える。

04 通常服CG こいこい大戦：何かを企んでいるかのような笑みで見るこまち。腰に手を当てた強気なポーズも相まって、こちらをカモにする気が満々に見える。

05 表情パターン：表情が豊かで、どの顔も明るさを感じさせる。とくにニカっと笑う笑顔は底抜けに明るいこまちを象徴する表情となっている。







MEMO

06 デフォルメキャラ：元気のいい笑顔で、握りこぶしを作った気合いの入ったポーズをしている。デフォルメされたことで、こまちの特徴的な髪型がよりボリューミーに感じられる。

司馬令士

CV 杉田智和

技術力で帝劇を支える神山のライバル

霊子戦闘機・無限を始めとした、帝国華撃団の機体整備や装備開発を担当する技師長。大帝国劇場の大道具係も兼任しており、“帝撃”と“帝劇”の両方を支える裏方として活躍している。神山とは兵学校時代からの付き合いがあり、気のおけない親友にしてライバル関係。機工整備科で主席をとった腕前は確かで、リアルな戦闘シミュレーションができる演算機や、立体映像でセットや衣装を瞬時に切り替える演出機など、革新的な技術を次々と生み出している。だが、前者を“いくさちゃん”、後者を“うつりちゃん”と名づけるなどネーミングセンスは独特。

性別	男	体重	69kg
誕生日	4月11日	スリーサイズ	–
年齢	19歳	血液型	O
身長	175cm	出身地	日本（茨城）
好きなもの	塩むすび／機械油の匂い		
嫌い・苦手なもの	機械を粗末に扱うこと		
趣味・特技	機械いじり、発明		

MEMO

CG：多くの時間を格納庫での作業に費やしているためか、つねに作業服を着ている。機械に巻き込まれないようにシンプルなつなぎとなっていて、地面に接することが多いヒジやヒザの部分は生地が分厚い加工になってる。

01











MEMO

01 CG 四面図：側面側から見ると左のポケットにはタオル、右のポケットにはめていない左手の軍手がしまわれていることがわかる。

キャラクターデザイン 久保帯人

02



MEMO

02 イメージビジュアル：まさにこれから腕の見せ所といった感じで、スパナを持ち軍手をはめる司馬のイラスト。ふだんは落ち着いている司馬の気合い十分といった表情がとても印象的だ。

03 CG こいこい大戦：対戦相手を前にして余裕といった感じで笑みを見せる表情となっている。

04 表情パターン：泰然自若としていて、大きく表情が変化することはあまりないが、やる気の表情で見せるニヤリとした不敵な笑みは司馬らしさがよく出ている。

03



04









05



MEMO

05 デフォルメキャラ：通常服のCGと同じく、腕組みをして立つ司馬。この絵ではタオルを右ポケットに入れている。

西城いつき

CV 吉岡茉祐

追っかけファンは仮の姿
帝国華撃団・月組の隊長

昼夜を問わず、暇さえあれば帝劇を訪れスタッフやお客さんたちと交流を深めている、帝国歌劇団の大ファン。趣味は帝劇グッズの収集で、新旧問わず花組のあらゆるグッズをコレクションしようとがんばっている。とくにブロマイド集めに熱心で、神山はコレクター仲間でありライバル……というのは表の顔。その真の姿は様々な職業を隠れ蓑に、情報収集などの諜報活動を任務とする隠密行動部隊、帝国華撃団・月組の隊長。正体を隠し帝劇周辺の情報を探っていたが、幻庵葬徹との最終決戦の折にはその任務を明かし、切り札である空中戦艦ミカサの起動を支援した。

性別	女	体重	45kg
誕生日	6月27日	スリーサイズ	82/56/84
年齢	15歳	血液型	A
身長	155cm	出身地	日本(埼玉)
好きなもの	歴代華撃団すべて／ウワサ話、人と話すこと		
嫌い・苦手なもの	–		
趣味・特技	ブロマイド集め／ニックネーム魔		



MEMO

通常服CG：学生を思わせるセーラー服姿だが、袖の模様や足のタイツなどに少し和風のテイストが施されているのが特徴。左右に開いた手とひらめくスカートが、いつきの元気な性格を象徴している。

01



MEMO

01 通常服CG 四面図：どの方向から見ても頭頂部のくせ毛がハッキリとわかるように調整されている。よく見るとタイツの形状が前面と背面で違っている。

02



MEMO

02 通常服イメージビジュアル：ももたろう公演のポスターを広げるいつきのイラスト。周囲には花組のブロマイドが舞っており、ブロマイド収集家であるいつきの特徴を演出している。

03 通常服CG こいこい大戦：こちらを指さし、挑戦的な笑みを浮かべる。ちらっと見える八重歯がポイント。

04 表情パターン：感情表現が豊かで、表情の変化が大きめとなっている。少し珍しいぐらいのブロマイドでは驚かないと言っていた彼女も、神山が若いころのすみれが写ったブロマイドを見せたときは驚愕の表情を見せた。

03



04









05



MEMO

05 デフォルメキャラ：手を組み笑顔を見せるいつき。彼女らしい明るい表情で、髪飾りもしっかり再現されている。

01

髪飾りの模様（通常服時）



和っぽい
花のモようが
入っています。（通常時）

西城
いつき

普段の制服姿。
セーラーは少し和を
イメージさせるかんじに。
ほかま を少しもモチーフに
していますが
なるべくおさえ目に。
諜報員の時は
もっと体にピッタリした
タイトな上着に、スカートも
みじかくなります。

02

いつき
戦闘服

すばやく、アクティブなイメージ。
ミニスカートです。かわいらしく。
口元をかくすきつねの
マスク。みうみさんだり
ないのもあり（顔をかく
必要がない場合）



月組のモチーフ。

※戦闘服時のみ髪飾りの模様が変わります

03

いつき
表情

表情豊かです。
かわいい印象のかおが
メインイメージです。

いつき
表情①



MEMO

01 通常服設定画：セーラー服は袴を少し意識してデザインされたことが書かれている。髪飾りは花の模様が入っており、通常服と戦闘服では違ったデザインになることがわかる。

02 戦闘服設定画：通常服と比べ、よりアクティブなイメージとなっている。隠密行動部隊であるためか、狐の面で口元を隠し、髪飾りも月組の意匠が施されているものになるようだ。

03 表情設定画：表情が豊かないつきらしく、怒っている顔や泣いている顔を見ることができる。憧れの対象を見たときは、頭のくせ毛がハートマークのような形状になるといったアニメ的な表現になっている。

MEMO

04 戦闘服カラー指定：隠密行動部隊らしく、黒を基調とした戦闘服になっている。左腕につけた腕章のデザインを見ることができ、エンブレムは髪飾りと同じ月組の模様になっている。

05 戦闘服背面設定画：戦闘服の背中にも月とスズランをモチーフにしたエンブレムがつけられていることがわかる。

06 通常服カラー指定：普段のセーラー服姿のカラー設定。タイツが白からすみれ色に徐々に濃く変わっていくグラデーションになっている。

西城いつき　戦闘服



04

靴

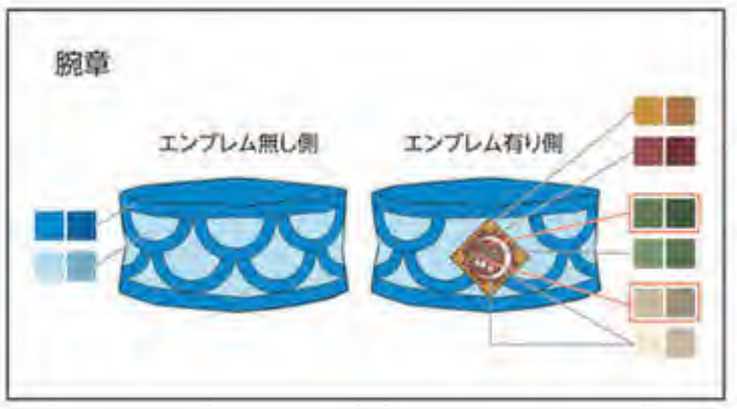
後ろから見た図



横から見た図



腕章



05

月組
戦闘服
うしろ

背中に
エンブレム
あります。

すずらんのしゅう
モチーフは
花が3つ

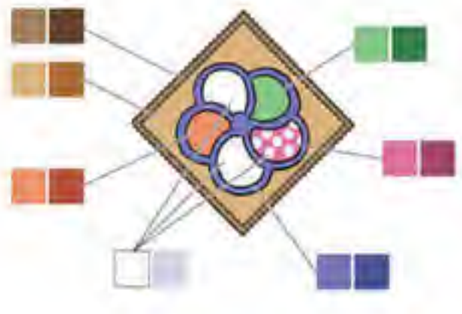
うしろにはなく、
ジャケット前面の
左すそあたりにあります。





06

髪飾りの模様（通常服時）







本郷ひろみ

CV 照井春佳

キャラクターデザイン いとうのいぢ

和菓子屋の店員は仮の姿
帝国華撃団・月組の隊員

和菓子屋・御菓子処みかづきの看板娘。穏やかな物腰と笑顔で周囲を和ます癒やし系で、彼女目当てに店を訪れる客も多い。口癖でありウリ文句の「じゃばーん!」は、和菓子を日本の心と愛するがゆえのもの。新作和菓子の開発にも余念がないが、彼女の創り出す試作品は食べると不思議な現象を引き起こすものがあり、恐れられている。しかし、和菓子屋の店員は彼女の仮の姿で、本当の姿は帝都周辺の情報収集や諜報活動を任務とする帝国華撃団・月組の隊員。いつきと同様に正体を隠して生活しているが、幻庵葬徹との最終決戦に挑む花組の前に現れ、その任務を明かした。

性別	女	体重	52kg
誕生日	3月31日	スリーサイズ	91/60/93
年齢	22歳	血液型	O
身長	162cm	出身地	日本(新潟)
好きなもの	和菓子／ねずみ(モルモット)		
嫌い・苦手なもの	–		
趣味・特技	お菓子作り		



MEMO

通常服CG：着物を着ているが働きやすいように袖をまくり上げていて、洋風のエプロンを着けているのが特徴。着物は落ち着いた緑色となっており、袖や裾の部分には蝶の模様が描かれている。

01



MEMO

01 通常服CG 四面図：背面から見ると髪をリボンで結っていることがわかる。リボンの色は帯や着物に施された蝶の柄と近い色合いとなっている。

02



MEMO

02 通常服イメージビジュアル：みかづきののぼりを背にして、売り物である和菓子を持っているイラスト。右手には新たに試作した神山をモチーフにしたおまんじゅう・かみやまんを手にしている。

03 通常服CG こいこい大戦：いつものひろみらしく、温和でやさしげな笑顔を見せている。

04 表情パターン：驚いているときも怒っているときも、どこかひろみらしいやさしさを感じさせる表情になっている。なお、笑顔の表情は口癖である「じゃぱーん!」といっているときの顔となっている。

03



04



05



MEMO

05 デフォルメキャラ：やさしい笑顔で手をまえに組み、お店に来た客を出迎えたといった感じのイラストとなっている。

01

本郷ひろみ

やさしいお姉さん。
和菓子屋の茶屋娘的
ルック。
いつもニコニコ。
胸大きめ、母性的キャラ。
ミルモたい。



エプロンなし
うしろ姿



02

ひろみ
戦闘服







基本は
ホンワリ系の表情。
真剣なかおになる時
ミルモもキリッと。
たれ目、太眉が特長
です。

03



ひろみ
表情



ひろみ
表情②





MEMO

01 **通常服設定画**：母性を感じさせるようなやさしさを持ち、眉が太めなどの基本的な設定が設定画の時点で決められている。

02 **戦闘服設定画**：諜報活動を行うときの戦闘服。基本的にいつきと同じデザインだが、スカートの丈が長くヒールを履いている。また、普段は結っている髪をほどいた状態になっている。

03 **表情設定画**：ほんわかとした表情になるよう指示が書き込まれていることがわかる。普段は下がっている眉が真剣な表情になるとキリッとするのが特徴的。

04

本郷ひろみ　戦闘服



腕章





狐のマスク



靴

後ろから見た図

横から見た図

背中のエンブレム



05







MEMO

04 **戦闘服カラー指定**：各部のカラーの指定と、素顔を隠すときに身に付ける狐のマスクの設定を見ることができる。

05 **通常服カラー指定**：服のカラー指定のほかに、独特な髪の結いかたについての記述がある。

村雨白秋

CV 沢城みゆき

ミステリアスな さくらの剣の師匠

天宮さくらに剣術と、それを扱う心得を教えた女流剣士。さくらの父・鉄幹とは古くからの友人であるが、その年齢や素性は一切がわからない。最強の剣士と誉れ高いランスロットをしてスキが見当たらないと言わしめるほどの剣の腕前に、明晰な頭脳、さらには冷静かつ温和な性格を持つ人格者。しかし、大のダジャレ好きという一面も持ち合わせており、発言のたびに周囲を凍りつかせることも。帝劇にもたびたび足を運んでおり、弟子であるさくらの様子を見守りつつ、食堂で好物のオムライスに舌鼓を打っている。どこか浮世離れした、掴みどころのない人物。

性別	女	体重	44kg
誕生日	不明	スリーサイズ	76/54/75
年齢	年齢不詳	血液型	不明
身長	160cm	出身地	不明
好きなもの	若者／オムライス		
嫌い・苦手なもの	−		
趣味・特技	言葉遊び（ダジャレ）／剣術		



MEMO

CG：身体にフィットした洋風の服に、陣羽織を纏った独特な出で立ちをしている。白く巨大な陣羽織は特別な装飾などはないが、白秋がただならぬ人物であることを強く印象づけている。

01



MEMO

01 CG 四面図：陣羽織を脱いだ状態の四面図。動きやすさを重視したシンプルな作りで、西洋の貴族を思わせるレースなどの装飾が施されていることがわかる。

MEMO

02 イメージビジュアル：刀を逆手に持ち、厳しい表情を見せる白秋。陣羽織がひらめき、いまにも攻撃しそうな雰囲気を演出している。

03 CG こいこい大戦：口元に手を当て、微笑を浮かべる白秋。しかし眼光は鋭く、スキのなさを窺わせる。

04 表情パターン：ゲーム中はあまり表情を変化させない白秋だが、設定では笑顔など表情が大きく変化するものも用意されている。

02



03



04









05



MEMO

05 デフォルメキャラ：デフォルメされても、その威厳は変わらない。彼女の白い肌に映える赤い唇が印象的。

村雨白秋

全身設定 マント有

01



02





MEMO

01 設定画：全身と刀の設定画。背後から見ると着ているのがマントではなく、陣羽織であることがよくわかる。袖はなく羽織った状態になっているようだ。

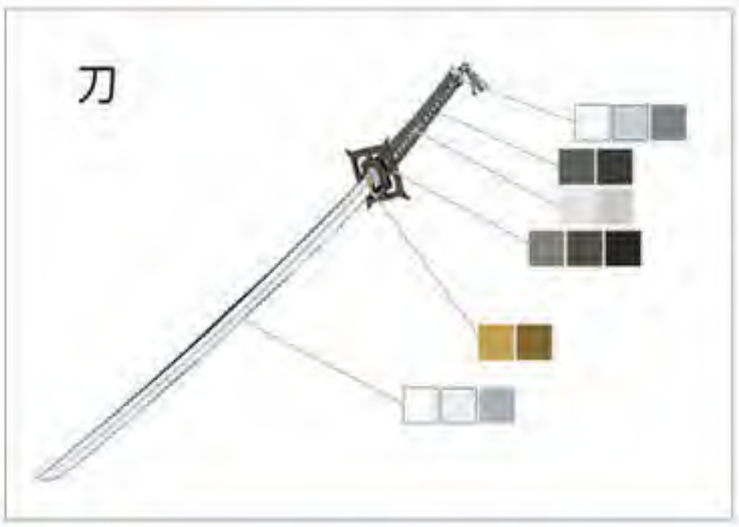
02 表情設定画1：あまり見ることができない変化の大きい表情を見ることができる。左上の設定画では白秋のミステリアスな印象を出すために、髪の色が指定されていることがわかる。

03 表情設定画2：こちらはより表情の変化が大きく、涙を流している顔や激昂した顔を見ることができる。激昂した顔はとくに恐ろしい表情となっており、非常に印象的だ。

04







05



MEMO

04 **カラー指定**：陣羽織の結び目や、あまり見ることができない背面の飾りなど細かく指定されている。

05 **ラフイメージ**：白秋のラフイメージ。絵の具のようなブラシで着色されており、白秋が出すミステリアスな雰囲気も相まって高級な絵画のような印象に仕上がっている。

望月八丹斎

CV 佐藤正治

あざみを鍛え上げた忍者の里の頭領

望月流忍者の里の頭領を名乗る、あざみの育ての親。とある事情から両親に代わってあざみを忍者として鍛えており、108条の掟や忍術の数々を教え込んだ。あざみが帝国華撃団に入隊したあとは時々帝都へ赴き、彼女の様子を確認している。あざみが信頼する神山に対しては、自分がただの農家で、身寄りのないあざみを不憫に思い、両親は忍者の掟で長い任務に出かけているとウソをついてしまったと明かす。だが、口寄せの術を始めとする数々の忍術を使いこなす姿は明らかに本物の忍者であり、その正体には謎が多い。

性別	男	体重	57kg
誕生日	–	スリーサイズ	–
年齢	75才(自称)	血液型	A
身長	160cm(下駄なし)	出身地	日本(長野)

MEMO

CG：特徴的な赤い仮面と真っ赤なマフラーという、昔懐かしい忍者のヒーローを意識させる出で立ち。高下駄を履いているため、腰は曲がっているが背は高く見える。



01



02









03



MEMO

01 CG 四面図：横から見ると腰がかなり曲がっていることがわかる。この状態で高下駄を履いていても倒れずにいられるバランス能力の高さを伺える。

02 表情パターン：普段は仮面を被っていることが多いため、素顔の表情はあまり見ることができない。表情によって豊かな眉毛が大きく動き、感情の変化がわかりやすいのが特徴となっている。

03 デフォルメキャラ：信頼度を確認する画面に出てこないため、あまり目にすることがないデフォルメされた姿の八丹斎。

大帝国ゲキゾウ

CV ?????

帝劇の集客を"激増"させる マスコットキャラクター

大帝国劇場のからくり宣伝人形で、通称は"ゲキゾウくん"。劇場の"場"と"象"をかけたハイセンスなデザインは、神崎すみれの秘書である竜胆カオルによるもの。帝劇の特命宣伝部長に任命された神山が各所に設置されたゲキゾウ台に乗り、専用のボタンを押すことで瞬時に変身が可能。両目の覗き穴から周囲の様子が窺えるため、宣伝活動だけでなく情報収集まで行えるという、神崎重工の技術の粋を凝らした一品である。なお、中に神山が入っているという事実を知っているのは、劇場の支配人であるすみれと、秘書のカオルのみ。



性別	???	体重	???
誕生日	???	スリーサイズ	???
年齢	???	血液型	???
身長	???	出身地	???

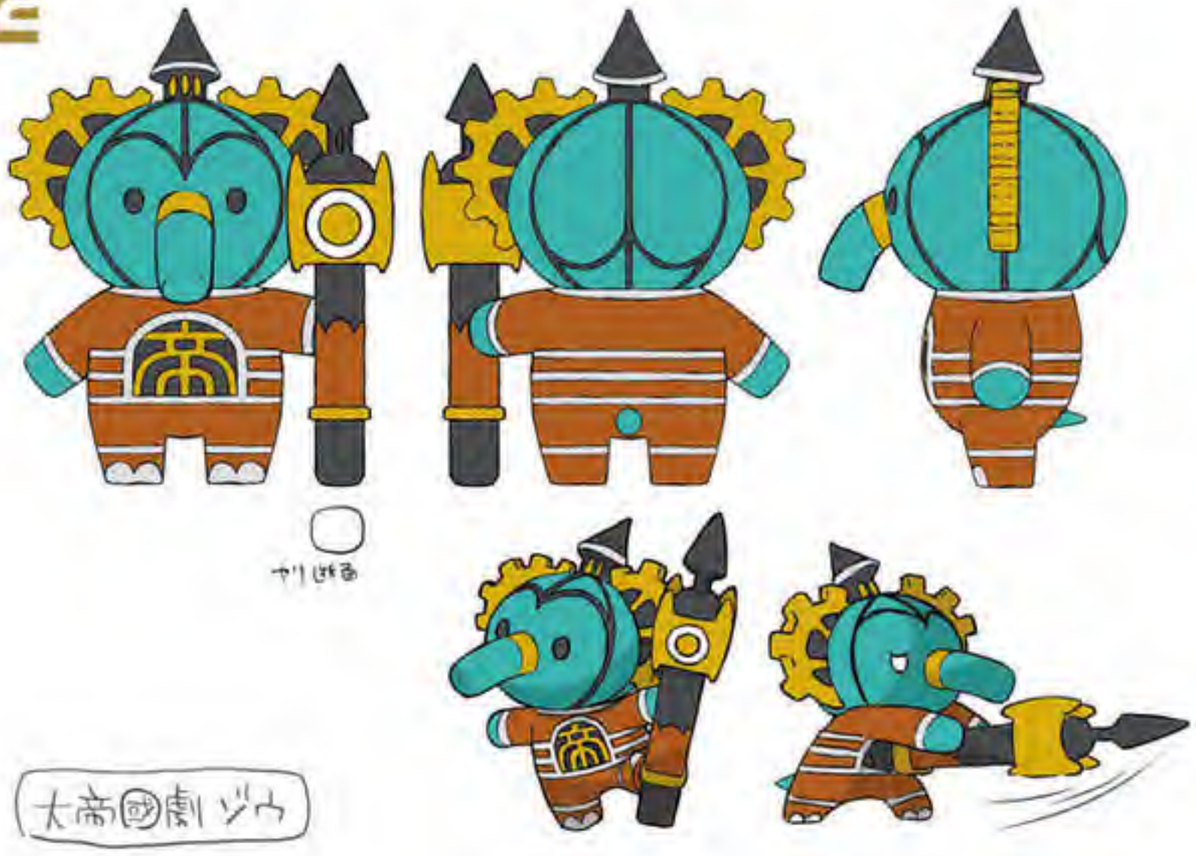
MEMO

CG：ゲキゾウくんの通常の状態で、片足を上げて槍のようなものを構えてる躍動感ある姿となっている。基本的にこのポーズから動くことはできず、視野も非常に狭い。なお、台座は左右に自由に回転させることができる。

01



02



MEMO

01 **CG 四面図**：ゲーム中では神山が中に入ってしまうため見られない、さまざまな角度からのゲキゾウくん。側面や背面から見ると、小さくかわいらしい尻尾が付いていることがわかる。

02 **設定画**：手足を下ろした状態の設定画。下段の絵ではCGの元になったポーズをとっているほか、当初は戦うことも想定されていたのか、槍を振るゲキゾウくんのレアな姿が描かれている。

天宮ひなた

CV 國府田マリ子

命を賭して世界を守った さくらの母

天宮さくらの母で、現在は故人。10年まえの降魔大戦の折に、天宮家の女性のみが持つ"「絶界」の力"を発動すべく命を捧げ、幻都を封印する帝剣・天宮國定を夫の鉄幹とともに完成させた。その前向きであきらめない性格は、形見となった天宮國定とともに、娘のさくらへ受け継がれている。その後、幻庵葬徹により幻都の封印が解かれた際、時空の乱れが起き成長したさくらと奇跡的な再会を果たすひなた。みずからを待つ運命を告げられ、力を使わないよう説得されるが、それでもなお愛する娘が生きる世界を守れるのであれば後悔はないと、さくらを送り出すのだった。

性別	女	体重	44kg
誕生日	–	スリーサイズ	–
年齢	27才(没時)	血液型	A
身長	155cm	出身地	日本(東京)

MEMO

CG：特別な能力を持つためか、その服装は神職の者が着る装束のようなイメージで、白い小袖に落ち着いた緑色の袴姿となっている。髪を結っている大きなピンクのリボンは、娘であるさくらが付けているリボンと、色形ともに似たものとなっている。また、瞳もさくらと同じく青色である。

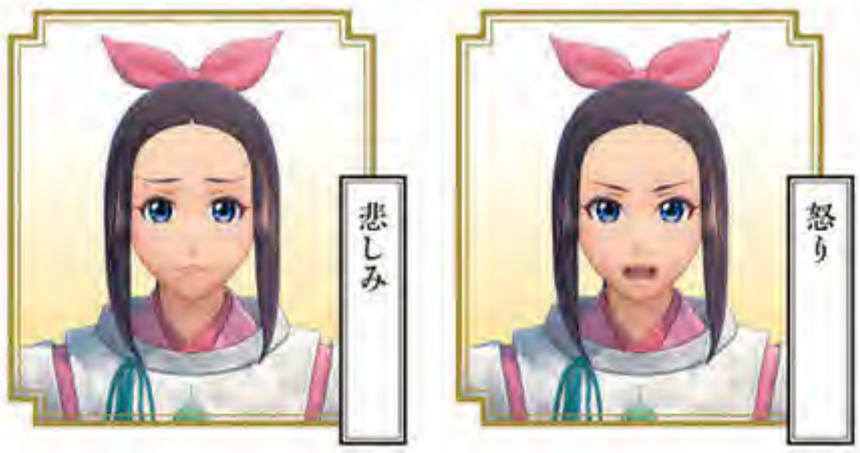


01



02





MEMO

01 **CG 四面図**：ゲーム中は会う機会が少ないため、四方から姿を見られるのは貴重。背面では帯の柄を見ることができ、さくらの着物と似た色合いが使われていることがわかる。

02 **表情パターン**：ひなたが登場するのはわずかな間ではあるが、そのなかでさまざまな表情を見せてくれる。とくに笑顔は前向きな彼女らしい明るさのなかに、母親としてのやさしさが感じられる表情となっている。

天宮鉄幹

CV 速水奨

帝剣を鍛え上げたさくらの父

鍛冶師として神具を打つことを生業としている、天宮さくらの父。職人気質で口数は少なく厳格な性格で、妻のひなたを失ってからは男手ひとつでさくらを育ててきた。神山とも昔からの顔なじみで、「誠ボン」と呼んでいる。10年まえの降魔大戦では妻・ひなたの命を捧げるという天宮家の悲しき定めを受け入れ、二都作戦に必要な神器・天宮國定を鍛え上げた。

性別	男	体重	80kg
誕生日	–	スリーサイズ	–
年齢	42才	血液型	O
身長	180cm	出身地	日本(東京)

MEMO

CG：神具を打つ鍛冶職人のため、服装は白を基調とした神職に携わる者をイメージさせる装束となっている。露わになっている太い二の腕は、くり返し鉄を打ちつづけるために十分に鍛え上げられていることを想像させる。



01



MEMO

01 CG 四面図：腕を打撲や擦り傷から守るためか、手には手甲をしている。

02 表情パターン：作中でもっとも見た目が無骨な鉄幹の表情は、あまり感情が表に出ないようになっている。

03 デフォルメキャラ：ゲーム中で鉄幹のデフォルメキャラクターを見られるのは非常に稀。頭身が下がり少しかわいらしくなっているが、厳つい顔はそのままだ。

02



03



夜叉

CV 横山智佐

真宮寺さくらと見紛う姿をした謎多き上級降魔

世界華撃団大戦の開会式を突如として襲撃した、上級降魔。降魔皇の復活に必要な帝鍵の引き渡しを要求し、応じない場合は各地の華撃団本部を破壊すると脅迫する。

その姿や声、立ち振舞いはかつての帝国華撃団・花組のトップスタァ、真宮寺さくらと見紛うほど。その剣術も酷似し、北辰一刀流の奥義である破邪剣征・桜花放神をも使いこなす。強大な妖力で傀儡機兵・神滅（シンメツ）を操り帝国華撃団を圧倒するが、ついには天宮さくらによって討ち滅ぼされる。最期に明かされたその正体は幻庵葬徹が生み出した傀儡であり、依代には真宮寺さくらの髪が使われていた。



MEMO

CG：黒いマントを着用しており、天宮さくらと帝劇で相まみえた際にマントを脱いで応戦した。手にしている刀は鍔が桜の花びらの形で、反りの部分に張られた弦を弾くことで特殊な波形を発し、帝鍵である帝剣・天宮國定を探し出した。

01



MEMO

01 CG 四面図：真宮寺さくらと髪型は同じだが、こちらはリボンではなく紐で髪を結っているのがわかる。また仮面はエリスたちが付けていたものとは違って大きな角があり、目のラインも2本になっている。

キャラクターデザイン 久保帯人

02



03



04



MEMO

02 **イメージビジュアル**：マントを翻して刀を構えた姿。真宮寺さくらが扱う北辰一刀流の構えと非常に似ている。

03 **CG こいこい大戦**：口を真一文字にし、仮面を被っているため表情を読むことができない。

04 **表情パターン**：敵役らしい表情となっており、笑顔は邪悪な雰囲気をかもし出している。目が仮面で隠れているぶん、口を大きく開けたり歯を食いしばったりするなど、口の動きが大きめとなっているのが特徴的だ。

朧

CV 岸尾だいすけ

破壊と幻惑の魔術を操る残虐な上級降魔

人々に仇なす異形の怪物・降魔、そのなかでもとくに高い知能を有し、人語を解する上級降魔と呼ばれる存在のひとり。傲慢かつ高飛車な性格で、破壊魔術や幻術を得意としている。破壊や殺りくを楽しんでおり、とくにさまざまな幻で人々を惑わして苦しめ、絶望する姿をなにより好む卑劣漢。

巨大な手の形をした装甲が特徴的な傀儡機兵・荒吐（アラハバキ）を乗機としており、遠隔操縦型の小型兵器から放つ魔術で帝国華撃団を苦しめる。幾度となく戦いをくり広げるが、ミカサ記念公園付近で撃破されたあと、逃亡を企むが通りかかった謎の人物によって消滅させられた。



MEMO

CG：フードの付いたコートのようなものを着ている。身長や体重などは不明だが、身長は高めで細身であることが伺える。フードには仮面のほか、トランプに描かれているジョーカーやピエロを思わせる飾りが付いている。

01

MEMO

01 CG 四面図：肩に緑色に光る部位があり、夜叉の服にも同じような部位があることから、上級降魔に共通して付けられているものであることがわかる。前面や背面から見ると、コートの裾が左右非対称の特殊な形状になっている。

02



03



04



MEMO

02 イメージビジュアル：長い舌を出し、狂気に満ちた表情をしている朧。

03 CG こいこい大戦：首を少しかしげた状態で、特徴的な歯を見せて笑う朧。こちらを小馬鹿にしたり、挑発したりしている印象を受ける。

04 表情パターン：ギザギザした歯と舌を出す表情が特徴。仮面を外した素顔はゲーム中で見ることができず、本書でのみ見られる特別なものとなっている。

プレジデントG

CV 置鮎龍太郎

キャラクターデザイン 久保帯人

世界華撃団連盟を操る男の正体は降魔皇復活を企む敵の黒幕

世界華撃団連盟、通称"WLOF（ウルフ）"の事務総長。本名はおろか、名前や出身地など、すべての素性が謎に包まれている。帝国華撃団のことを疎んじており、第3回世界華撃団大戦にかこつけて取り潰しを図っていた。

その正体は降魔たちを率いる上級降魔・幻庵葬徹。主である降魔皇を復活させるべく、幻都の封印を解かんと目論んでいる。そのために必要な帝鍵が帝国華撃団にあると目星をつけており、夜叉による脅迫や、スパイとしてアナスタシアを潜り込ませるなど、表と裏の顔を使い分けながら、あらゆる手を使って揺さぶりをかけていく。

性別	男	体重	72kg
誕生日	–	スリーサイズ	–
年齢	年齢不詳	血液型	不明
身長	180cm	出身地	不明
好きなもの	–		
嫌い・苦手なもの	–		
趣味・特技	–		

MEMO

CG：世界の華撃団を統括する事務総長という役職のためか、胸にWLOFのマークがあしらわれたスーツで職務にあたっている。なお、彼のスーツは白だが、ミスターIなど彼の部下たちは灰色や黒色のスーツとなっている。



01



MEMO

01 CG 四面図：スーツのデザインはシンプルで、WLOFのマークがある左側に青いラインがあしらわれている。ゲーム中は各方向からプレジデントGを見る機会が少なく、背面からのCGは貴重なものとなっている。

02



MEMO

02 イメージビジュアル：邪悪な笑みを浮かべているプレジデントGのイラスト。片手をポケットに入れ、メガネを直す仕草は何かよからぬ策を練っているように見える。

03 表情パターン：ゲーム中でも笑みを浮かべることはあるが、その表情は邪悪さを感じさせるものとなっている。また、ゲーム中はメガネが光るといった演出も用意されている。

03



MEMO

04 ミスターI CG 正面図：プレジデントGの命を受け神山やあざみのスパイ調査を行ったミスターI。スーツ姿に帽子といった出で立ちで、サングラスを付けているため表情が読みにくい。

05 ミスターI 設定画：ミスターIは灰色のスーツを着ており、つねに帽子を着用している。なお、ネクタイの色は単色だが、ゲーム中やCGモデルの場合はストライプ柄になっている。

04



05



モブキャラクター色指定

黒服





※ベルトは共通デザインです

01

幻庵葬徹



MEMO

01 **幻庵葬徹CG**：白い装束の上に数珠や袈裟を身に付けており、僧のような出で立ちをしている。後頭部から伸びている黒管から降魔皇の力を得ていたが、華撃団が協力して作り上げた北斗七星の陣と、帝剣・天宮國定が放つ絶界の力によって絶たれた。

02 **幻庵葬徹CG こいこい大戦**：こいこい大戦のときはプレジデントGではなく、幻庵葬徹として戦うことになる。実際の戦闘と同じく、こいこいの実力も最強クラスとなっている。

03 **幻庵葬徹 表情パターン**：幻庵葬徹は右目と口がないため、頬の歪みや目の見開き方で表情が描かれている。神山たちとの戦いなどでは怒りの表情を見ることができる。

02



03



メカニック設定

霊子甲冑・三式光武

さくら機

旧式だが安定した出力を持つ優れた機体

光武二式からの血筋を色濃く残した第三世代の霊子甲冑。装甲はシルスウス鋼、真銀、アルミニウムを多重積層化した新合金・アンシャール鋼を採用している。霊子過給機を装着していないまでも霊子発動機を2基搭載し、出力の向上と安定を実現した優れた機体であり、その骨格構造や制御機構は新世代の霊子兵器である霊子戦闘機の原型となっている。

製造元	神崎重工
全 高	3350mm
重量(乾燥重量)	1669kg
主機関	零々式霊子核機関　帝華ハ28
出 力	2323hp ※

※hpはホースパワーを示す。



01



02

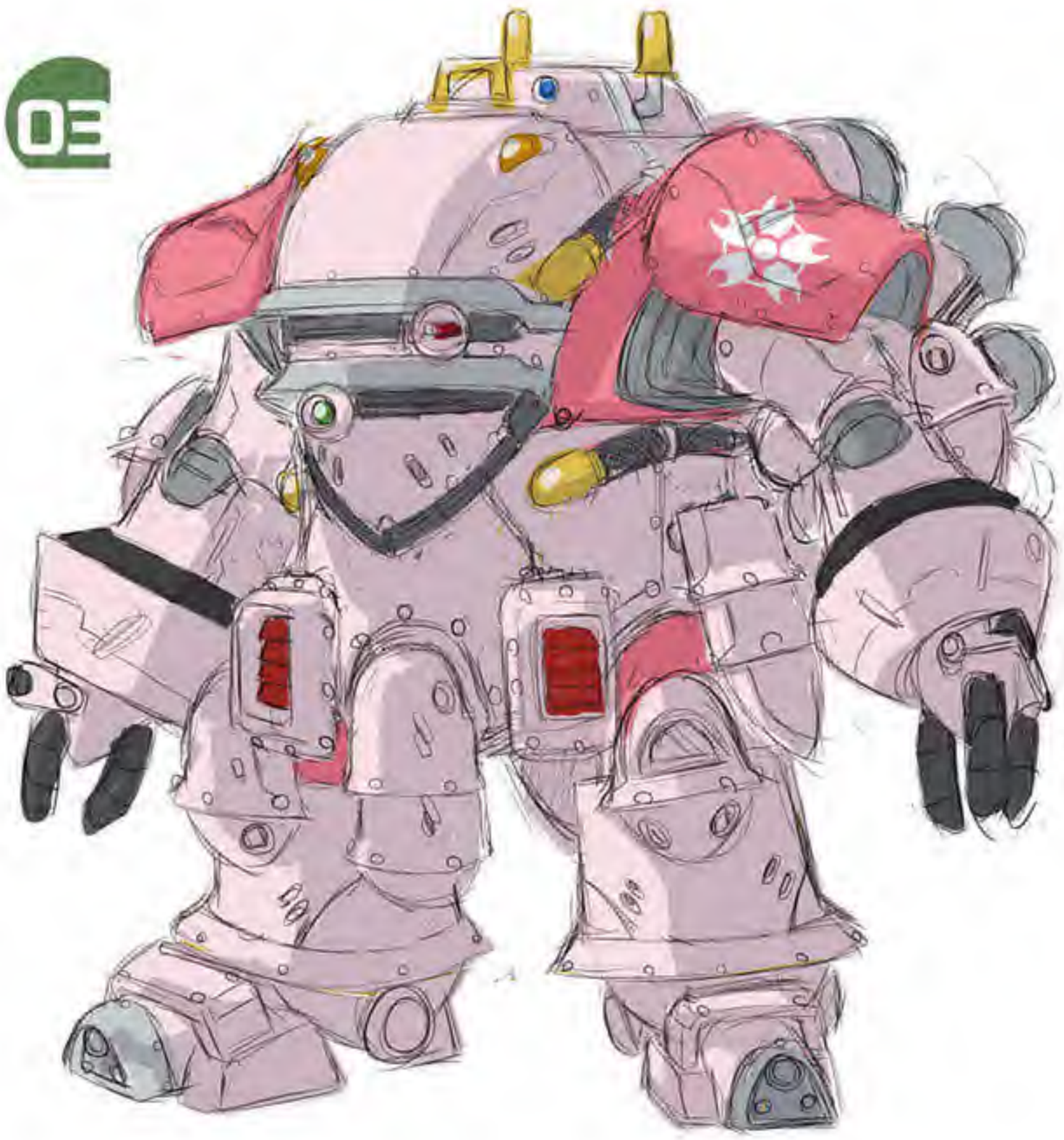
MEMO

01 **三式光武さくら機CG**：通例であれば第二世代である光武二式に倣って光武三式と命名される予定であったが、霊子戦闘機への移行機体であることもあり、過去の霊子甲冑試作機である三色スミレにちなんで三式光武と命名された。

02 **三式光武さくら機CG 四面図**：三式光武の特徴である2基の霊子発動機と、そこに書かれている帝国華撃団のマークを見ることができる。

03

三式光武





04

天宮機太刀

天宮の太刀と似たような意匠にしたいです。

鍔

宝玉



すべり止めの皮を巻いている

05





MEMO

03 三式光武さくら機設定画：太刀を装備していない状態での設定画。さくらの機体であることを示す桜の模様の詳細なデザインも描かれている。

04 太刀設定画：搭乗者の霊力が伝わりやすいように、鍔や刀身などに霊子水晶が埋め込まれている。また、鞘に巻かれた布には霊力が封入されていて、暗所では"ヴォルコフ放射"(P.225「霊子兵器」参照)により刀身が青白く発光する。

05 コックピット内部設定画：基本的には現行機である霊子戦闘機と似ているが、計器類の位置が少し違っている。右の画像は内部のモニターが点灯している様子。

霊子戦闘機・無限

神山機

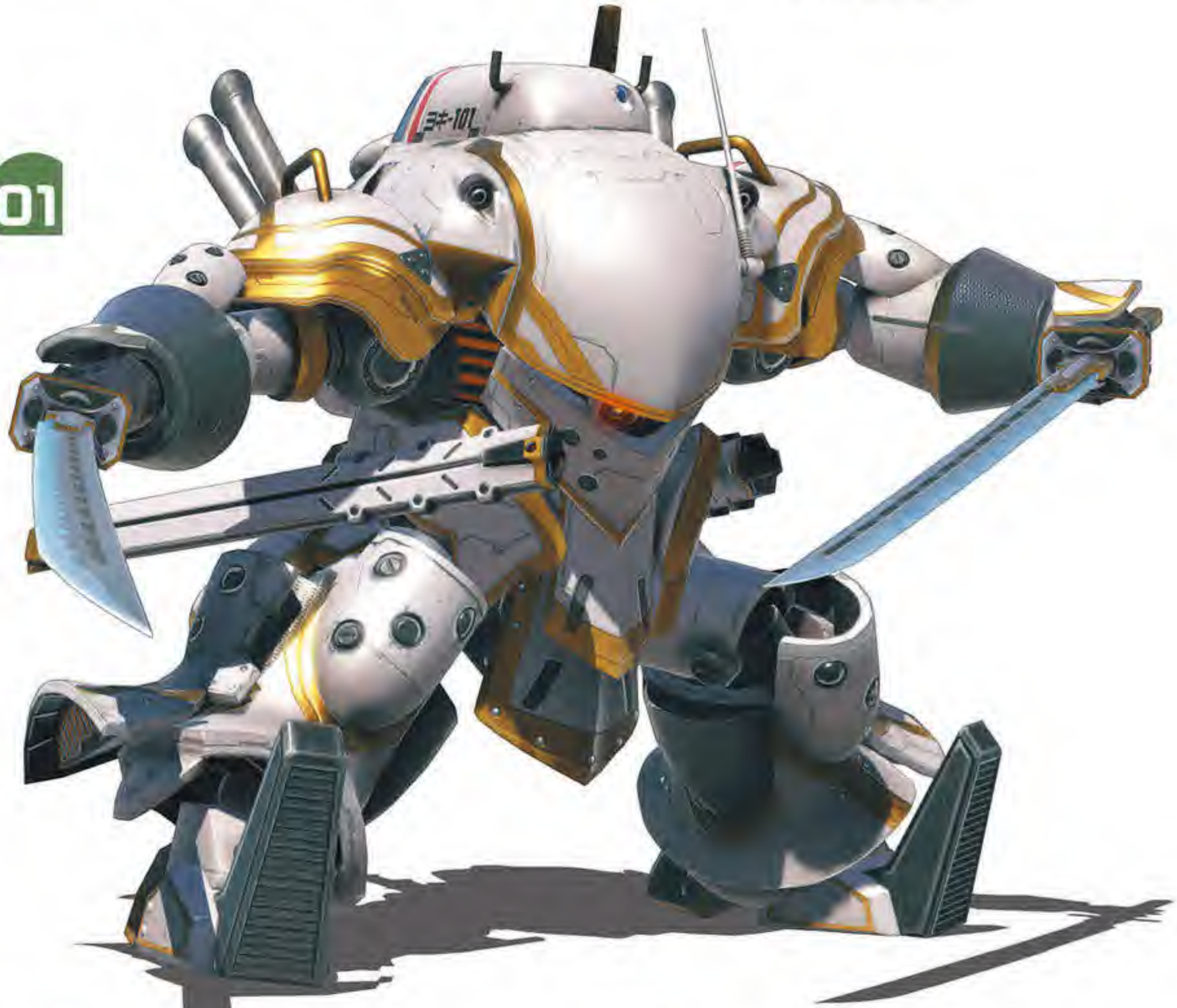
二刀を駆使して戦う神山の専用機

白銀に塗装された神山専用機体。無限としては初号機となり、神山へ支給されたのは正式に運用される前の試験運転期間中のものである。そのため、機体には警告表記が残されている状態となっている。なお、無限に関しては、他国の華撃団で使用している霊子戦闘機にはない、霊子機関の限界を一時的に超える機能が付加されているという噂もある。

製造元	神崎重工
全 高	3350mm
重量(乾燥重量)	1786kg
主機関	桜41型霊子核機関　光誉ハ101
出 力	3200hp ※

※hpはホースパワーを示す。

01



02



MEMO

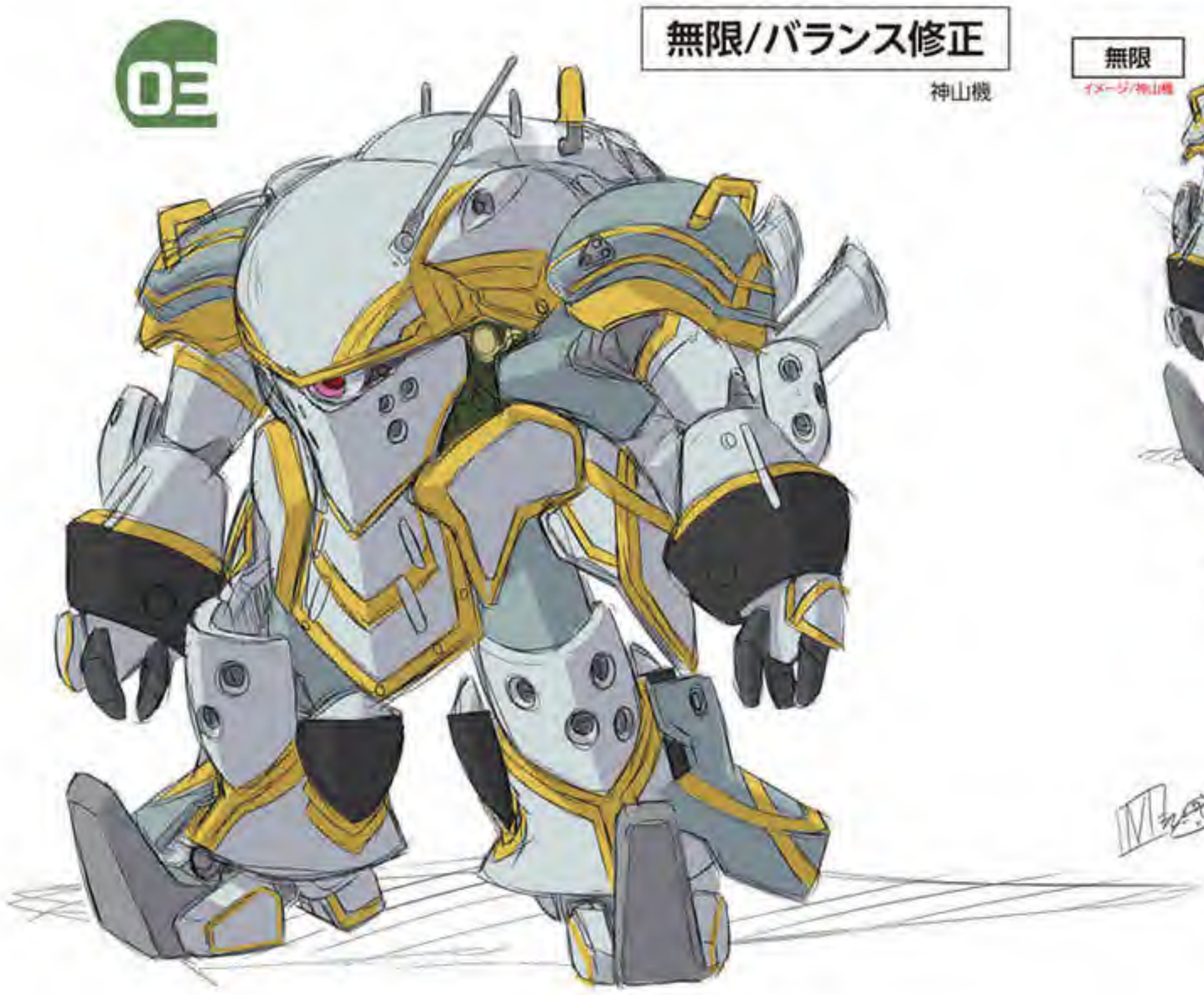
01 **無限神山機CG**：霊子機関に書かれている"ヨキ101"の"ヨキ"は予備機体の略で、"101"という番号は霊子機関の型番を示している。試験運転期間中に急遽実戦投入された神山機にのみ書かれている。

02 **無限神山機CG 四面図**：神山機のみ両肩に赤いラインがある。これは搬送のための機体幅の警告表記となっている。

03

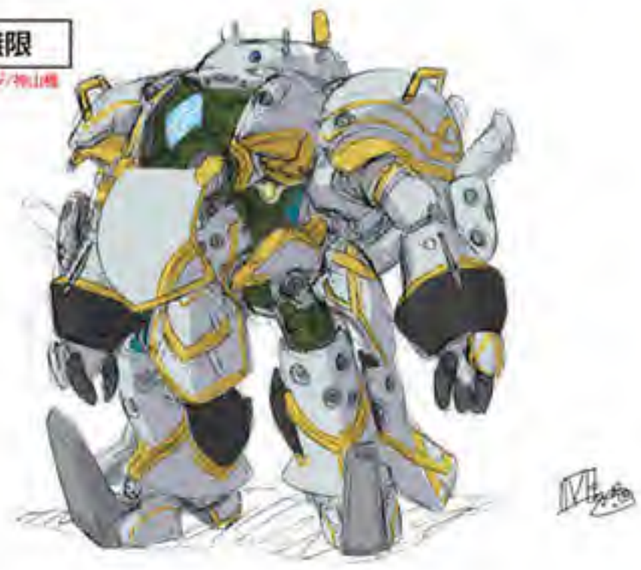
無限/バランス修正

神山機



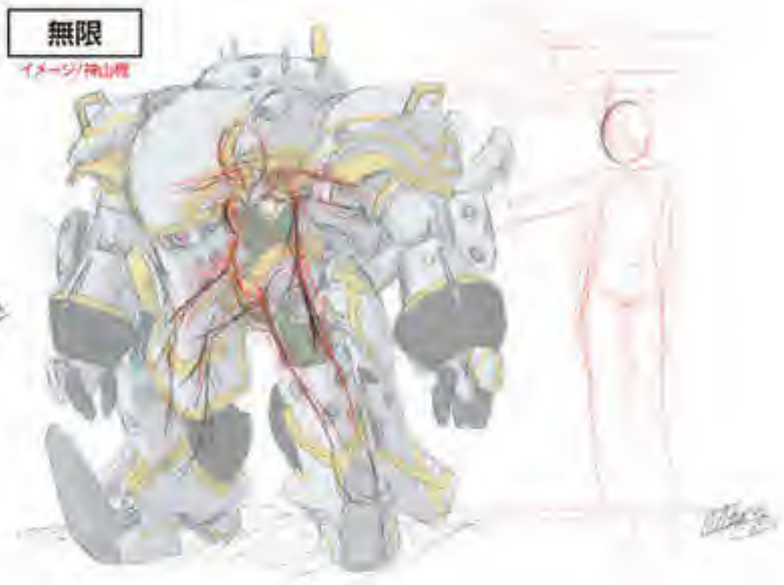
無限

イメージ/神山機



無限

イメージ/神山機



04

鍔



神山機 大太刀

大神用と違いやや反りがあります。

MEMO

03 無限神山機設定画：機体全体のバランス、そしてコックピットのハッチが開いた状態を見ることができる。

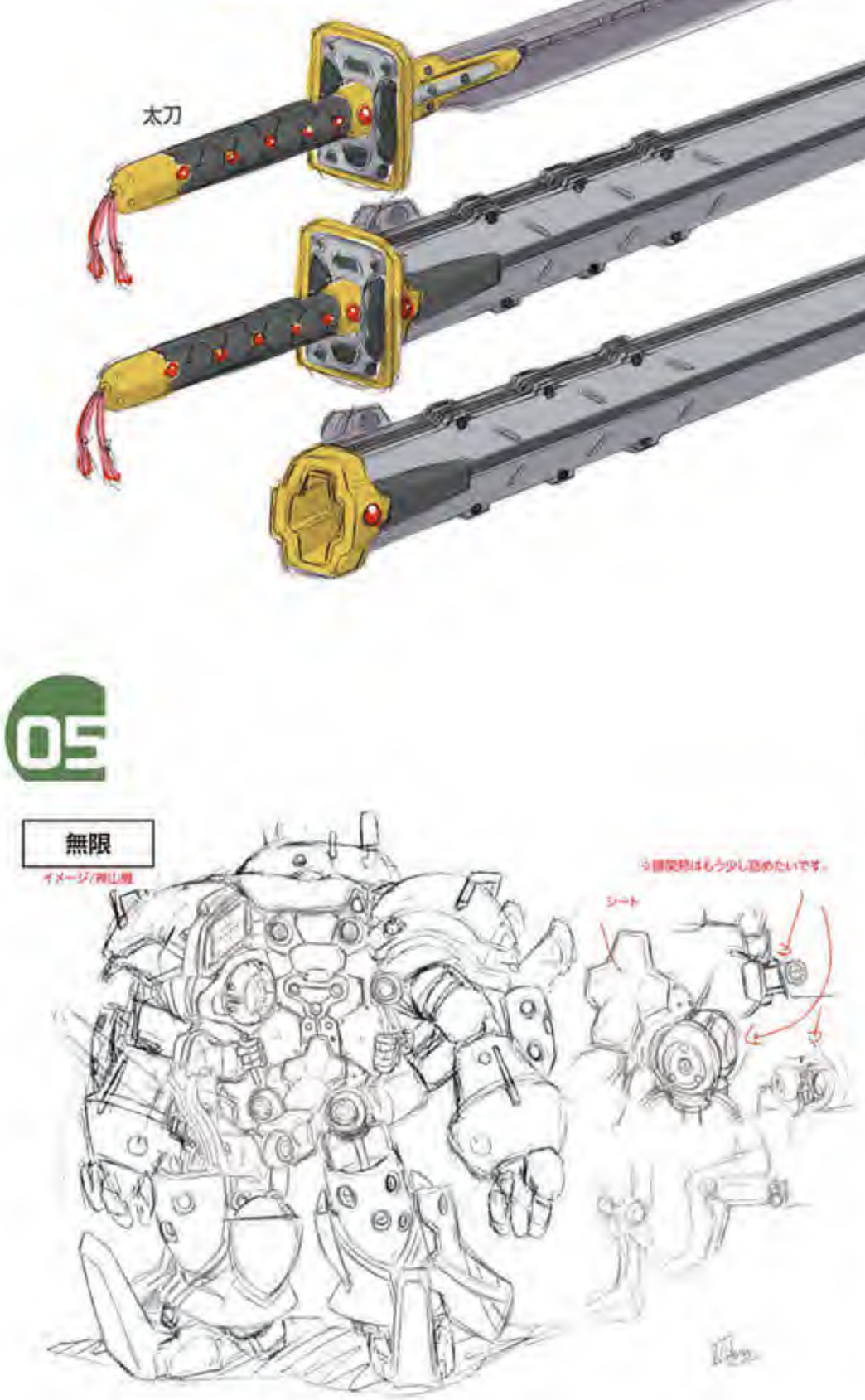
04 大太刀設定画：戦闘機械用の汎用太刀。刀身には霊子水晶を混合させた霊鋼を使用。クロムで鍍金されていて、軽量化のために開けた穴からはヴォルコフ放射により青白く刀身が光る。あざみ機が装備する小太刀と区別するために大太刀と呼称される。

05 コックピット展開図：神山が乗り込むコックピットの詳細を見ることができる。柔らかいパットの部分や腕の接続関節といった各機構が細かく設定されていることがわかる。

05

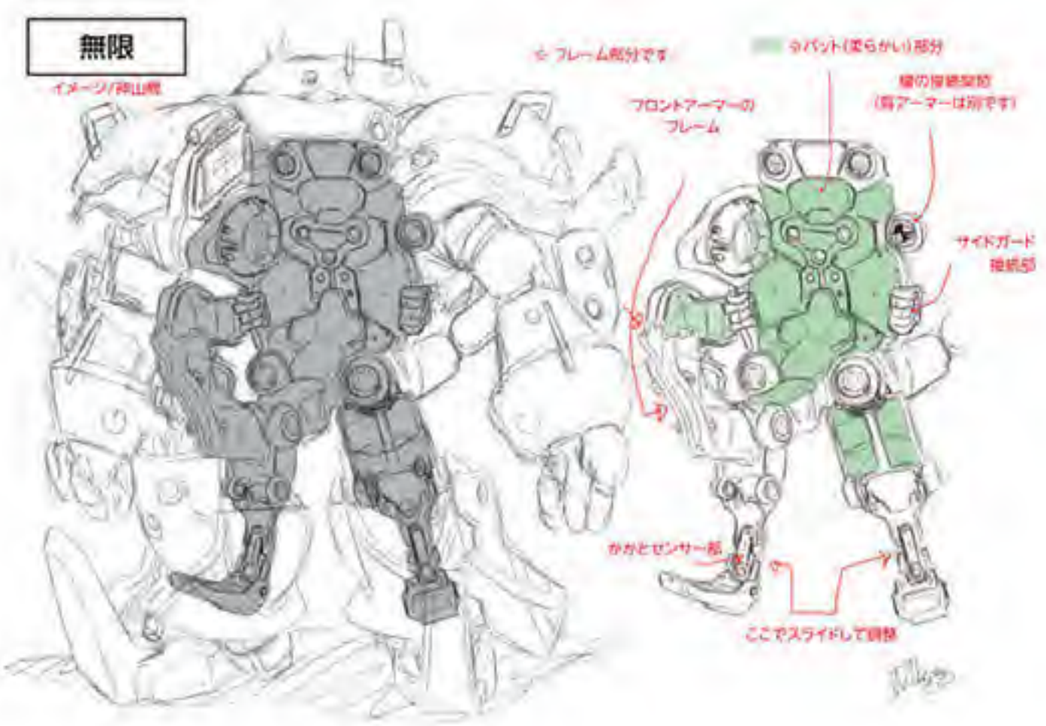
無限

イメージ/神山機



無限

イメージ/神山機



霊子戦闘機・無限

初穂機

大槌を振り回すために出力が強化された機体

朱色に塗装され初穂専用に調整された機体。ほかの無限より出力が大きく、両腰に大きな装甲が付けられているのが特徴。この装甲は防御力を高めるというよりは、巨大な大槌・神槌を扱うための安定器の意味合いが大きい。また、両肩の紙垂（しで）はより純度の高い霊力を発生させるための魔除けであり、これは巫女である初穂の特性に合った装備となっている。

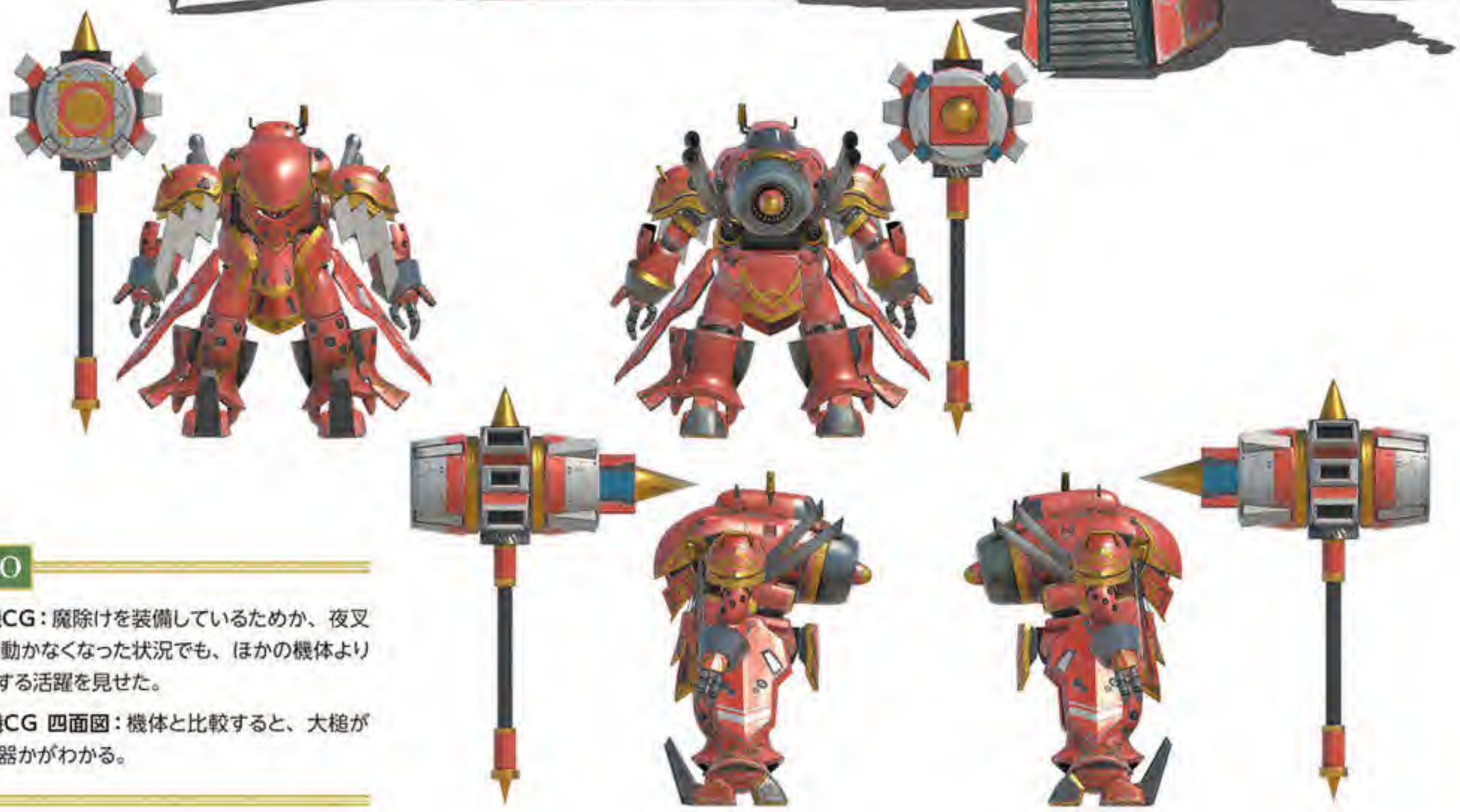
製造元	神崎重工
全 高	3350mm
重量(乾燥重量)	1886kg
主機関	桜41型霊子核機関　光誉ハ101
出 力	3600hp ※

※hpはホースパワーを示す。

01



02



MEMO

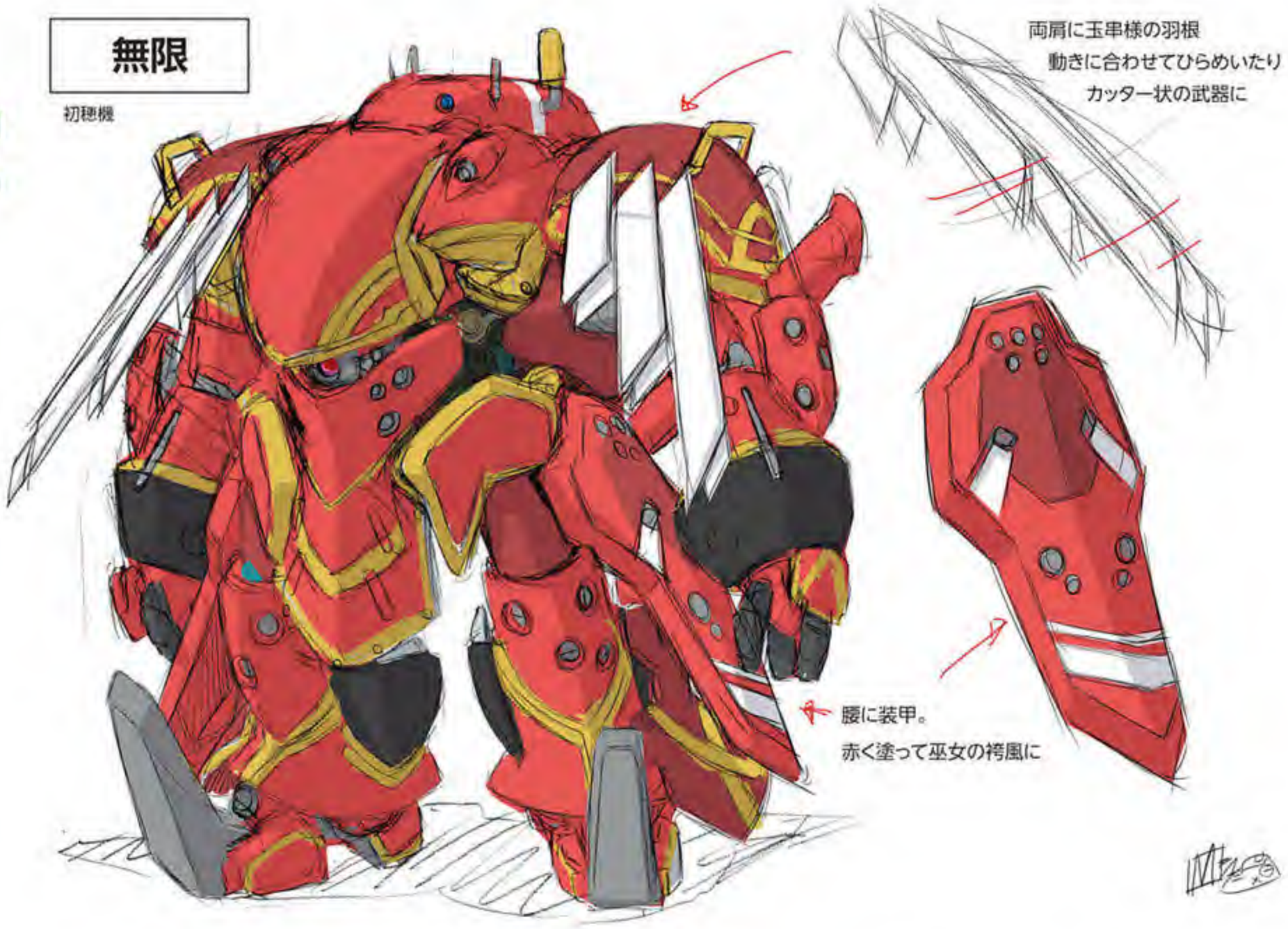
01 **無限初穂機CG**：魔除けを装備しているためか、夜叉の呪いで無限が動かなくなった状況でも、ほかの機体より早く戦闘に復帰する活躍を見せた。

02 **無限初穂機CG 四面図**：機体と比較すると、大槌がいかに巨大な武器かがわかる。

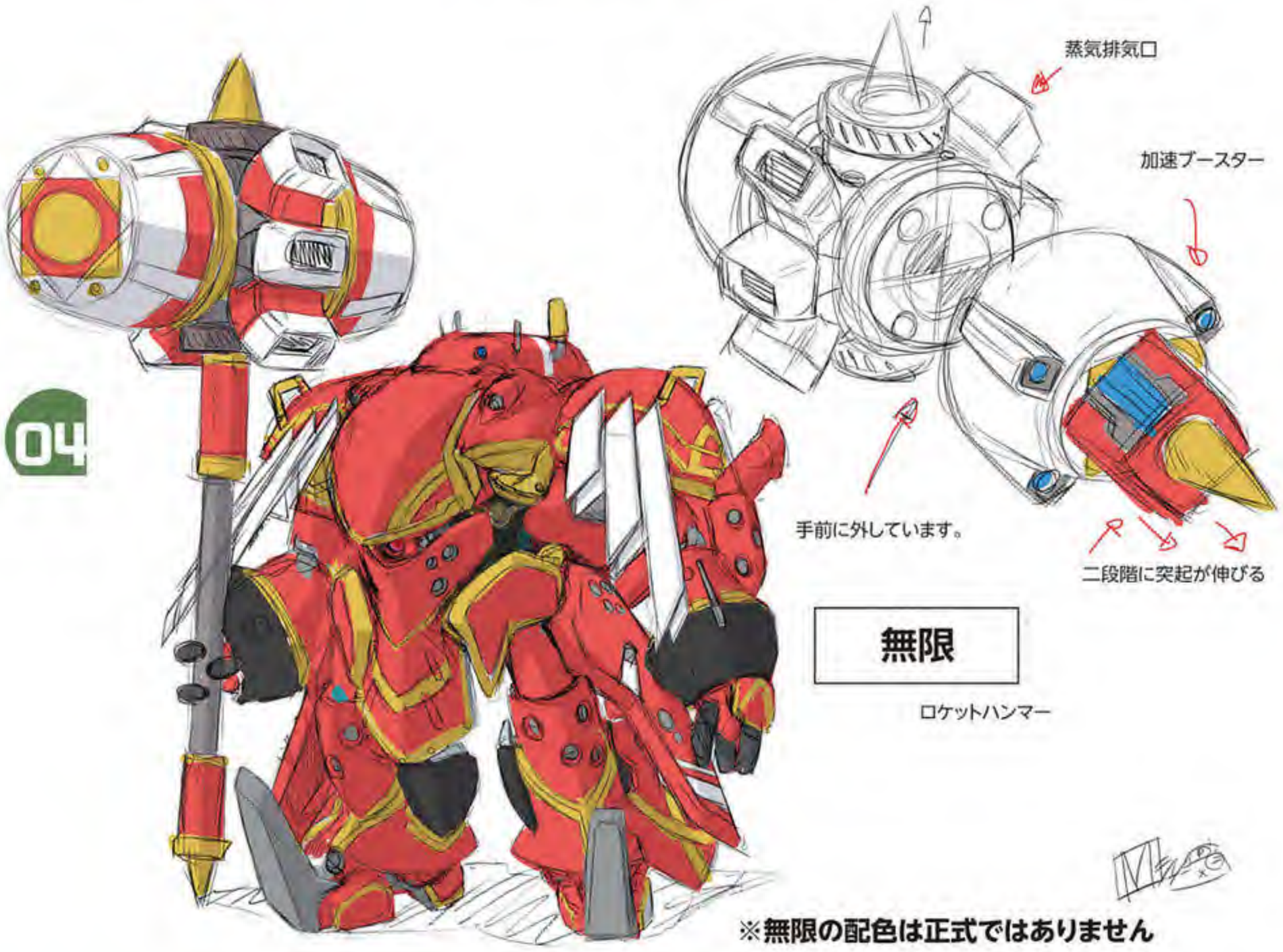
03

無限

初穂機



04



無限

ロケットハンマー

※無限の配色は正式ではありません

MEMO

03 無限初穂機設定画：腰につけている装甲の設定のほかに、紙垂がカッター状の武器になるといった案もあったようだ。

04 神槌設定画：霊力を動力とする噴進装置を内蔵することで、打撃力を向上させた大槌。設定画では、噴進装置である加速ブースターと蒸気排気口の位置を確認できる。神槌中央にはヴォルコフ放射により青白く輝く放熱帯がある。

霊子戦闘機・無限

あざみ機

望月流忍術を活用できるように調整された機体

藤黄色に塗装されたあざみ専用の機体で、望月流忍術を有効に再現できるように調整されている。多彩な武器を搭載しているが、そのぶん肩の装甲が多重装甲から一枚へ変更され、軽量化が図られている。なお、額についている傷や、ほかの機体とは違う覆面のような意匠については望月流忍術・頭領からの指示らしいが、その真偽は定かではない。

製造元	神崎重工
全 高	3350mm
重量(乾燥重量)	1786kg
主機関	桜41型霊子核機関　光誉ハ101
出 力	2800hp ※

※hpはホースパワーを示す。

01



02



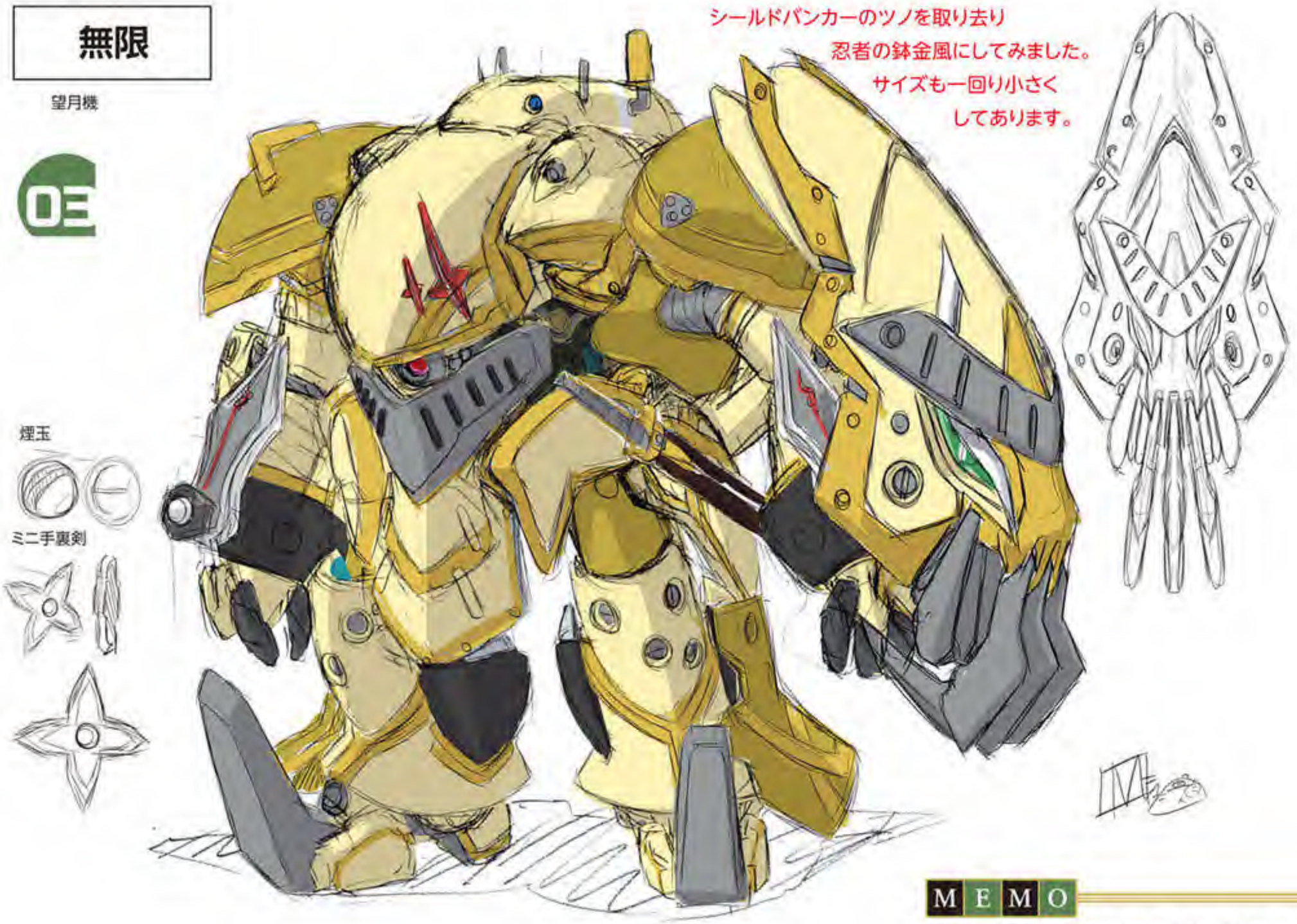
MEMO

01 **無限あざみ機CG**:巨大な鉄爪などのほか数種類の武器を持っているが、軽量化により重量は神山機と同程度に抑えられている。そのため素早い動きや忍術を再現することが可能になっている。

02 **無限あざみ機CG 四面図**:正面から見ると、肩の装甲の枚数や額の傷、覆面のような装甲といったほかの機体との大きな違いがわかりやすい。また、鉄爪のほかに右手にクナイ、左腰に小太刀を装備しているのが見て取れる。

無限

望月機



MEMO

03 **鉄爪、クナイ、小太刀、爆弾など設定画：**あざみの忍術機動に対応するため、多彩な戦闘装備が内蔵されている。手甲の一部には、ヴォルコフ放射により青白く光る放熱眼がある。

無限のコックピット

無限のコックピットは基本的にどの機体も同じ構造になっており、カラーリングのみ異なる。霊子戦闘機は統一規格のため、他国のコックピットも細部に違いはあるものの基本的には同じ仕様となっている。

コックピット内部



コックピット内の計器類



ハッチ開閉の仕組み



霊子戦闘機・無限

アナスタシア機

射撃能力に特化したアナスタシア専用機

紺碧に塗装されたアナスタシア専用の機体。射撃能力が最大限に発揮されるように調整されているのが特徴で、ほかの機体とは腰正面の装甲が大きくなっているという違いがある。これは精密射撃時の前面投射面積の拡大による被弾を軽減するためであり、止まって射撃するリスクを軽減するといった効果がある。

製造元	神崎重工
全高	3350mm
重量(乾燥重量)	1766kg
主機関	桜41型霊子核機関　光誉ハ101
出力	3000hp ※

※hpはホースパワーを示す。

01



02



MEMO

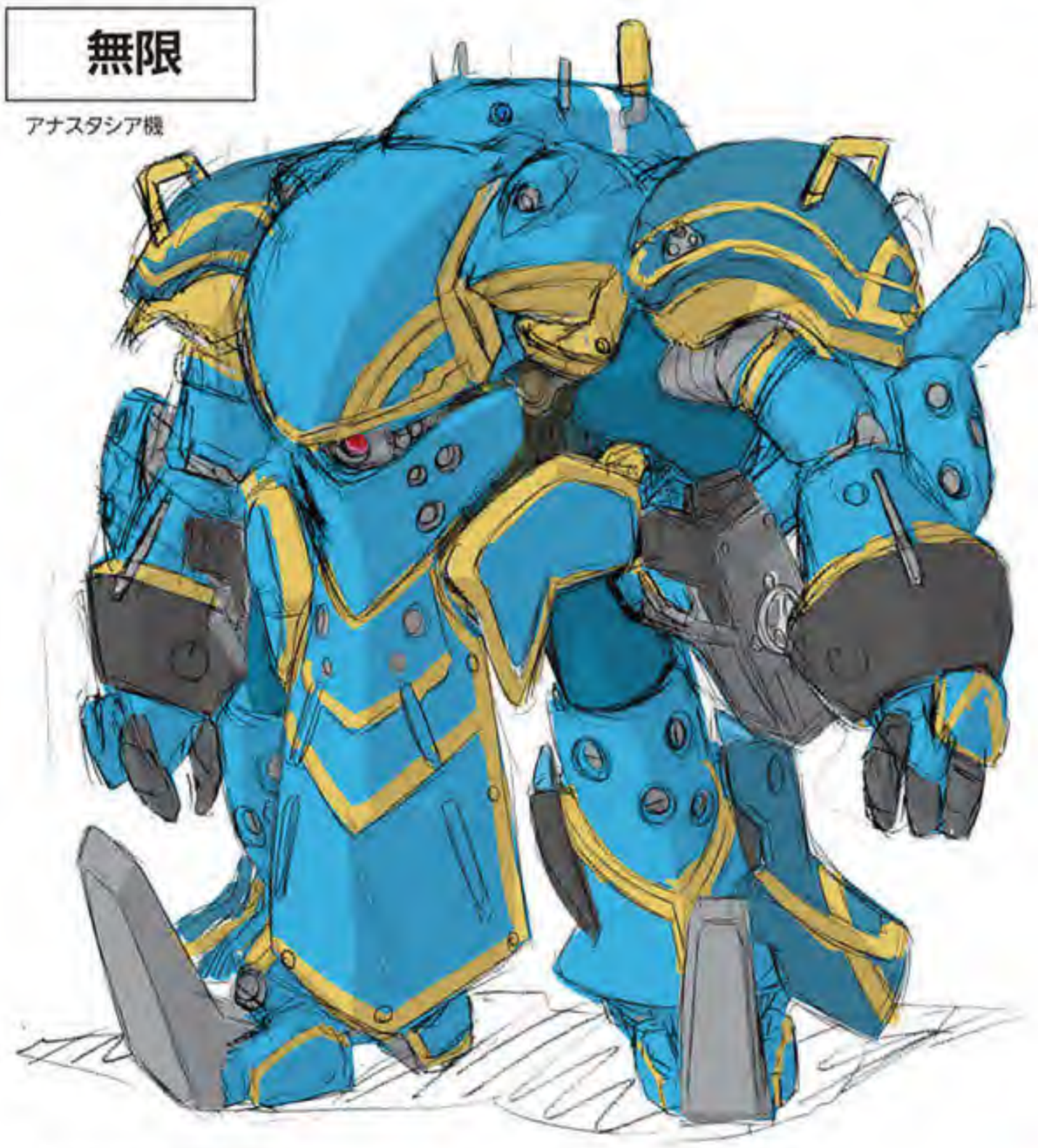
01 **無限アナスタシア機CG**：射撃精度を上げるため、神山機のような格闘機体よりパワーを抑えてある。

02 **無限アナスタシア機CG 四面図**：ほかの無限とは違い、前面の装甲が1枚多くなっているのが特徴。また、前面と背面図では腰に取り付けられたホルスターの形状も確認できる。

03

無限

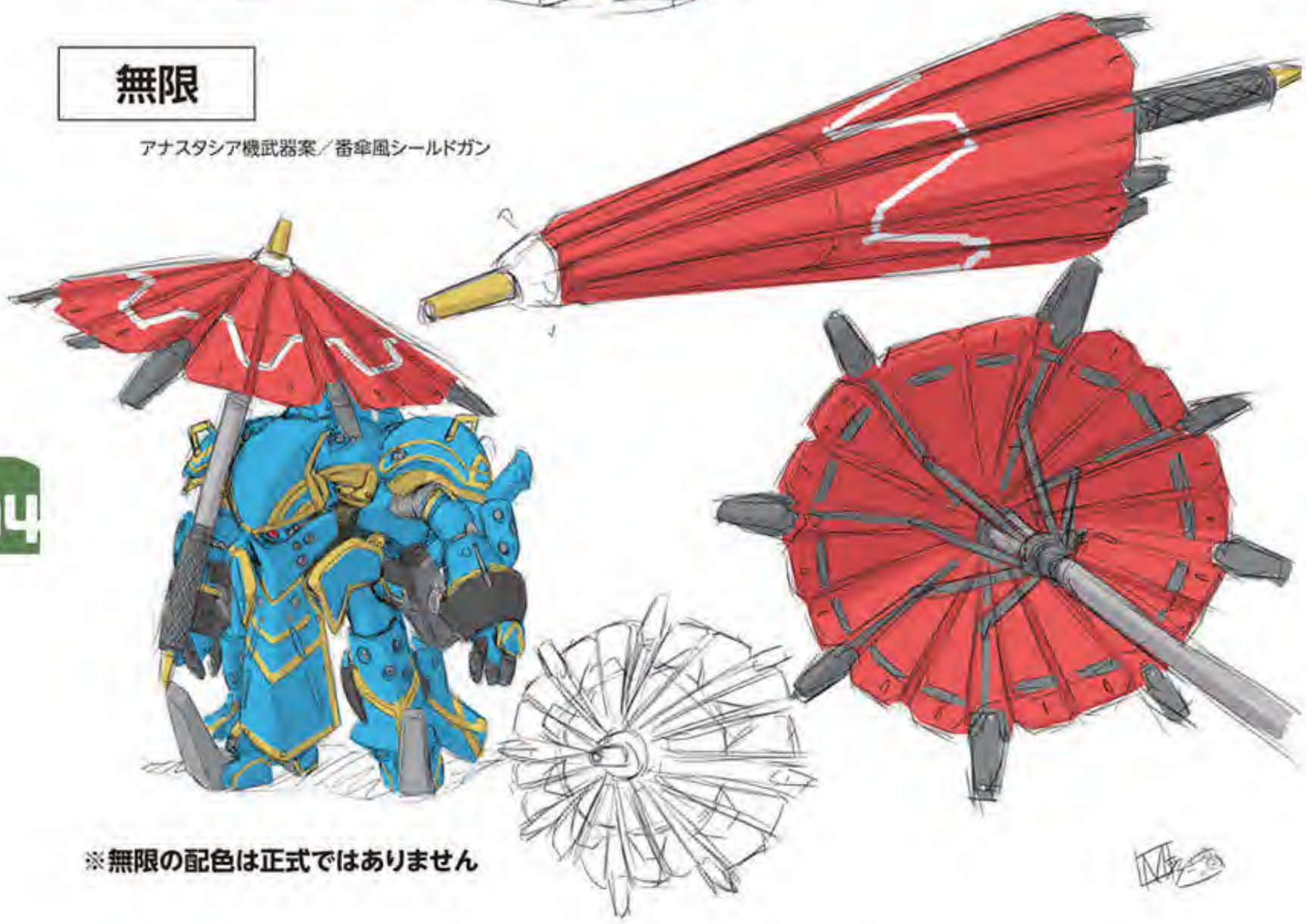
アナスタシア機





無限

アナスタシア機武器案／番傘風シールドガン



04

※無限の配色は正式ではありません

05

無限

アナスタシア機、銃イメージ



MEMO

03 無限アナスタシア機設定画：機体とホルスターの設定画。

04 長銃設定画：傘型に展開したときの設定画。装甲はアンシャール鋼で、軽量化を施した中空装甲でありながら砲弾の直撃にも耐える高い防御力を誇る。装甲に施された霊子金属はヴォルコフ放射により青白く発光する。

05 ハンドガン設定画：長銃、ハンドガンともに火薬を使用した通常兵器であるが、アナスタシアの霊力特性により銃弾が氷結するといった特徴がある。設定画ではダブルバレル、狙撃型といったバリエーションも見ることができる。

霊子戦闘機・無限

クラリス機

魔導書によってクラリスの重魔導を再現可能

深碧色に塗装されたクラリス専用の機体。重魔導の力を再現できるように調整されていて、クラリスの霊力特性を増幅し具現化させるといった能力を持っている。背面には可動懸架装置が設置されており、2冊の魔導書"罪"と"罰"を格納することができる。

製造元	神崎重工
全 高	3350mm
重量(乾燥重量)	1686kg
主機関	桜41型霊子核機関　光誉ハ101
出 力	2300hp ※

※hpはホースパワーを示す。



01

02

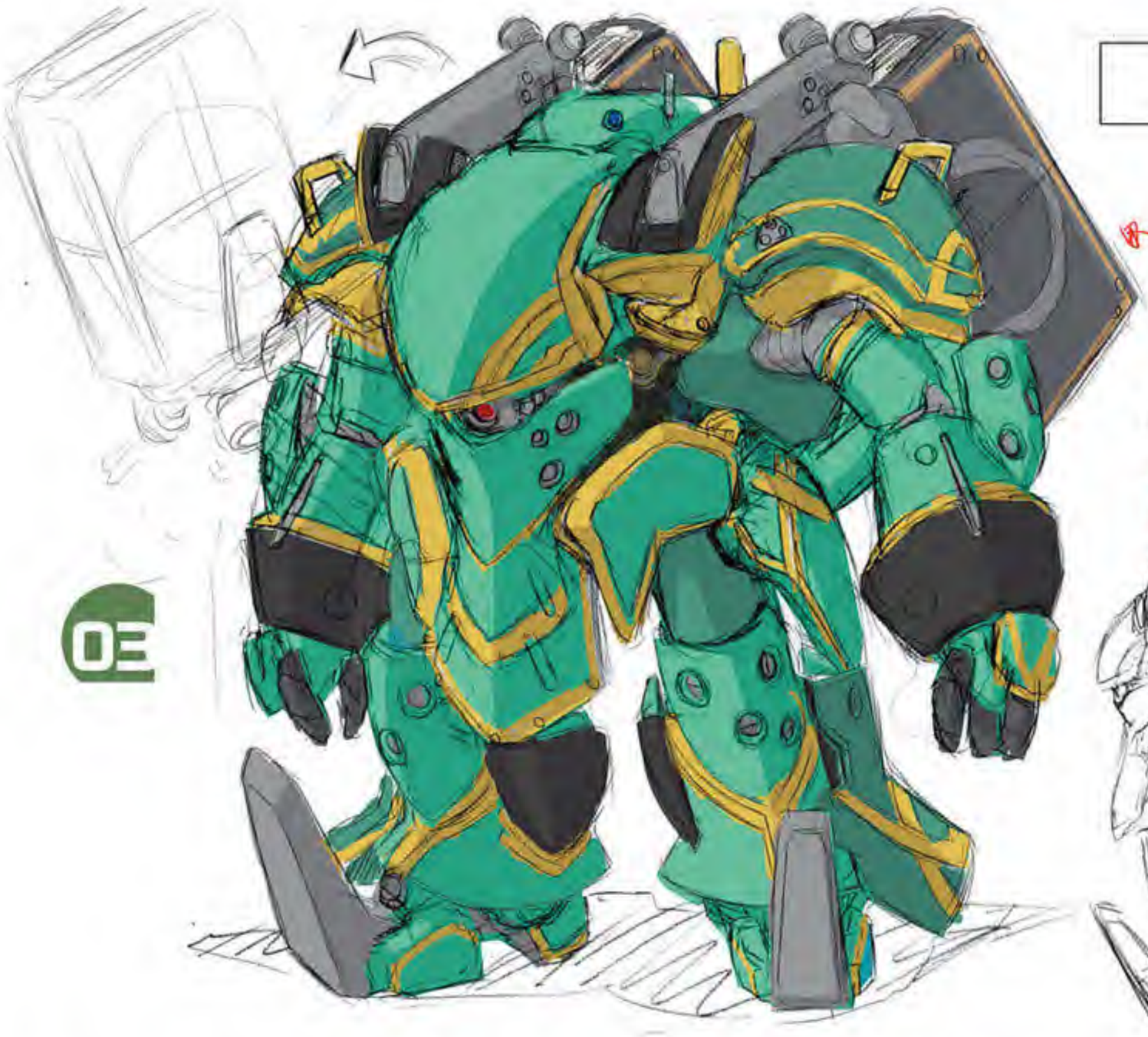


MEMO

01 **無限クラリス機CG**：剣や重火器類は持たず、クラリスの重魔導を具現化して攻撃する。無限のなかでは最軽量で、出力も低くなっている。

02 **無限クラリス機CG 四面図**：機体の前後左右とともに、ゲーム中ではじっくり見られない魔導書の中身も見ることができる。

03



無限

クラリス機

魔導書

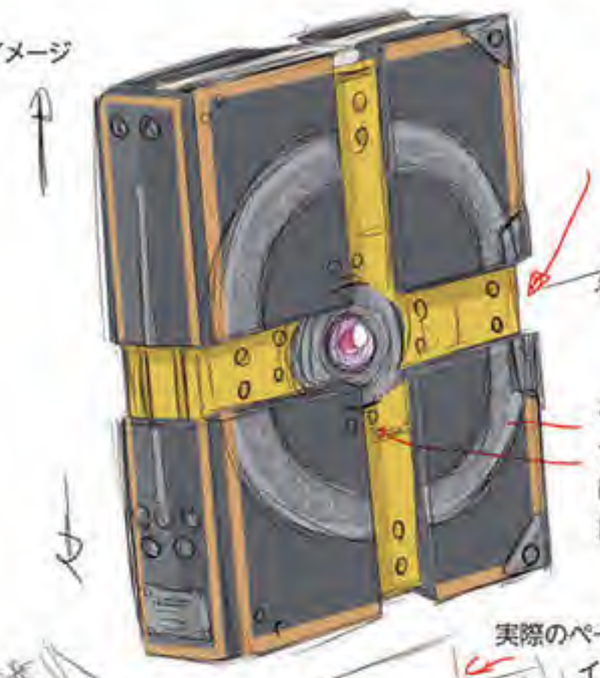
展開用アーム
（頭部アーマー左右に
付いています）



04

武装魔導書イメージ

本の表紙は仮イメージです。

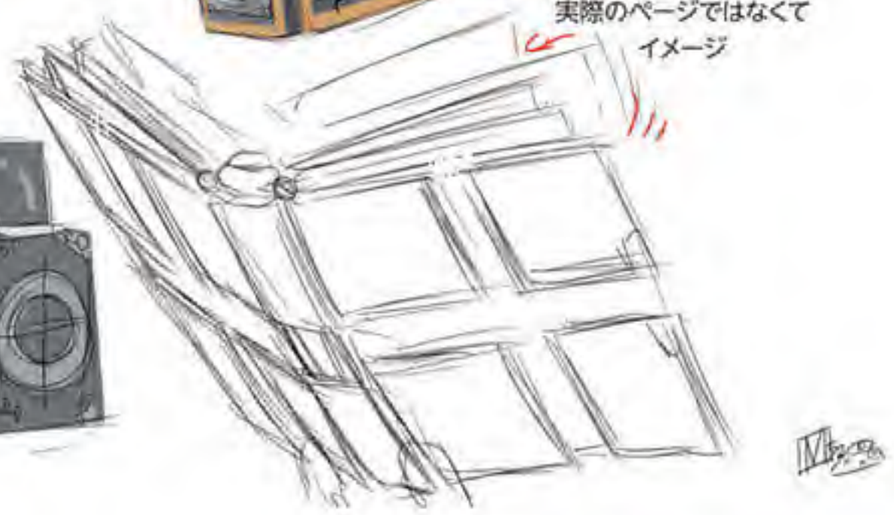


メカニカルな
フレームが見える。

こういう輪の
ディテールや魔法陣が
開くときカシャカシャ
回転するとカッコイイ



実際のページではなくて
イメージ



05

クラリス魔法陣



用途に合わせて周囲のオーラのない
ものもご使用ください。



クラリスの魔導書を
モチーフにしています。



配色イメージ



MEMO

03 無限クラリス機設定画：機体と可動懸架装置の設定画。魔導書を取り出すときの様子を確認できる。

04 魔導書設定画：スノーフレイク家に伝わる重魔導を霊子戦闘機の戦闘で可能にするために装備された、魔導の媒介となる本型装備。重魔導書は霊子水晶を封入された鋼鉄のブックカバーで覆われており、魔力が開放されたときにはヴォルコフ放射により青白く放熱溝が現れる。

05 魔法陣設定画：クラリス機が攻撃するときに展開される魔法陣のデザイン。

霊子戦闘機・試製桜武

さくら機

1機のみ作られた試作機体

神崎重工初の霊子戦闘機として、約10年まえに1機のみつくられた試作機体。新設計のフレームおよび装甲と2基の霊子過給機を搭載し、極めて高い出力を獲得している。ただし、搭乗者の霊力消費が激しく、真宮寺さくらでさえ短時間しか乗ることができなかったという。そのため、今後の発展が難しいと判断され、開発は凍結となった。なお、現在の機体は外装がアンシャール鋼に換装されているなど司馬令士の手によってマイルドな改良が行われており、オリジナルの機体とは仕様が異なる部分がある。

製造元	神崎重工
全 高	3860mm
重量(乾燥重量)	2320kg
主機関	機密情報
出 力	機密情報

01



02

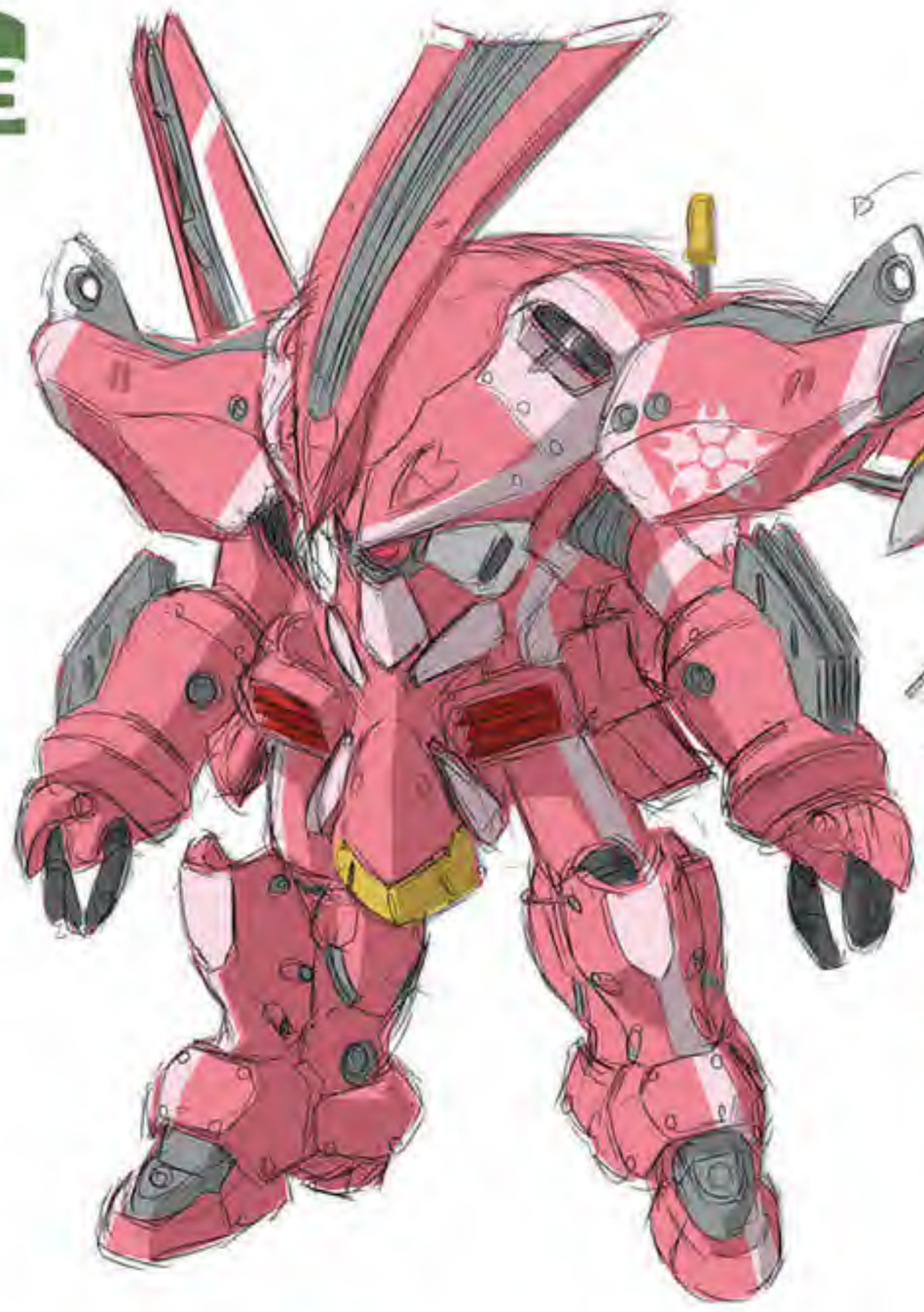


MEMO

01 **試製桜武さくら機CG:**夜叉の襲撃により搭乗する予定だった無限を失った天宮さくらが、世界華撃団大戦二回戦において搭乗することになった。司馬令士の手によってオリジナル機体からマイルドな調整が加えられているが、天宮さくらでも当初はその能力を発揮できずにいた。

02 **試製桜武さくら機CG 四面図:**放熱板があるためか、三式光武や無限のようなマフラーは見当たらない。

03





放熱板有り



05



04

放熱板無し



06





MEMO

03 試製桜武さくら機設定画：特徴的な触覚は姿勢制御用の役割を担っていることがわかる。

04 試製桜武さくら機設定画(背面)：翼のように見えるものは放熱板となっている。

05 試製桜武さくら機設定画(細部)：詳細な色の設定やブースターに付いているフライホイールの回転方向などの設定。正面から見ると機体前面の模様が桜の形になるように指定されている。

06 コックピット内部：基本的な構造は三式光武へ引き継がれるデザインとなっている。また、ハッチの開きかたなども細かく設定されている。

王龍式霊子戦闘機

シャオロン機　ユイ機　三号機

上海華撃団の強みを発揮する格闘戦に特化した機体

上海華撃団が使用する霊子戦闘機。無限と比べると出力は低いものの、稼働時間は最長で72時間を越えるとされている。最大の特徴である長い尻尾は、武器としても使用できるが、体術を安定させるためのスタビライザーとしての役目があり、尻尾でバランスを取ることで、軽量ながら強力な打撃技を放てる。世界華撃団連盟（WLOF）の調査によると三式光武の5.8倍の打撃能力が計測されている。また、より詳細な視覚情報を得るために、他国の霊子戦闘機より多くのセンサーを頭部に備えている点も特徴のひとつ。

製造元	上海工業集団公司
全高	3130mm
重量（乾燥重量）	1586kg
主機関	過給式蒸気併用霊子機関 S-40 星鷹（シン・イン）
出力	2700hp ※

※hpはホースパワーを示す。

MEMO

01 シャオロン機CG：長い尻尾が特徴的な機体。カラーはエメラルドグリーンとなっている。

02 ユイ機CG：カラーはゴールデンタイガーアイ。それ以外はシャオロン機と同様になっている。

03

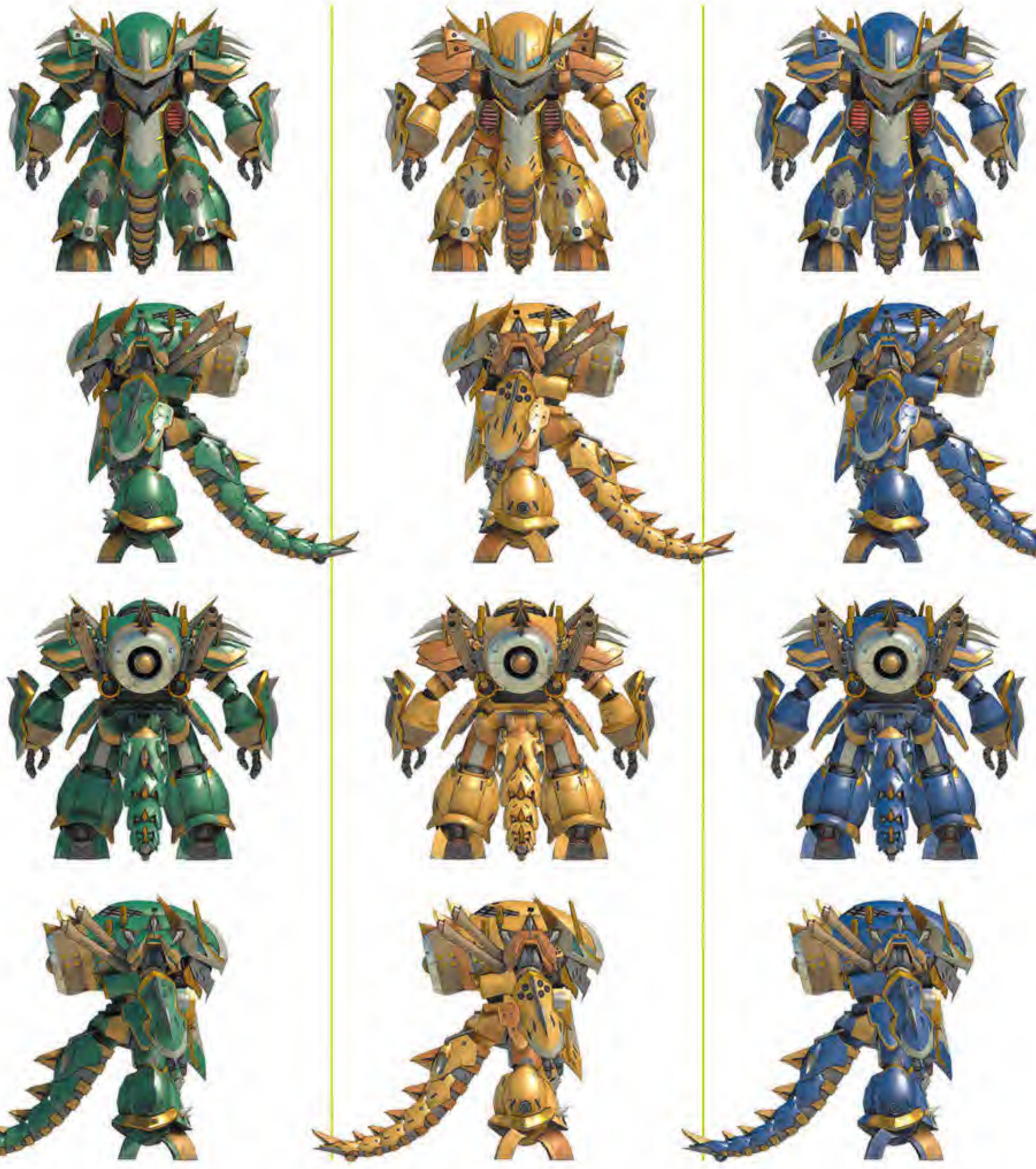


MEMO

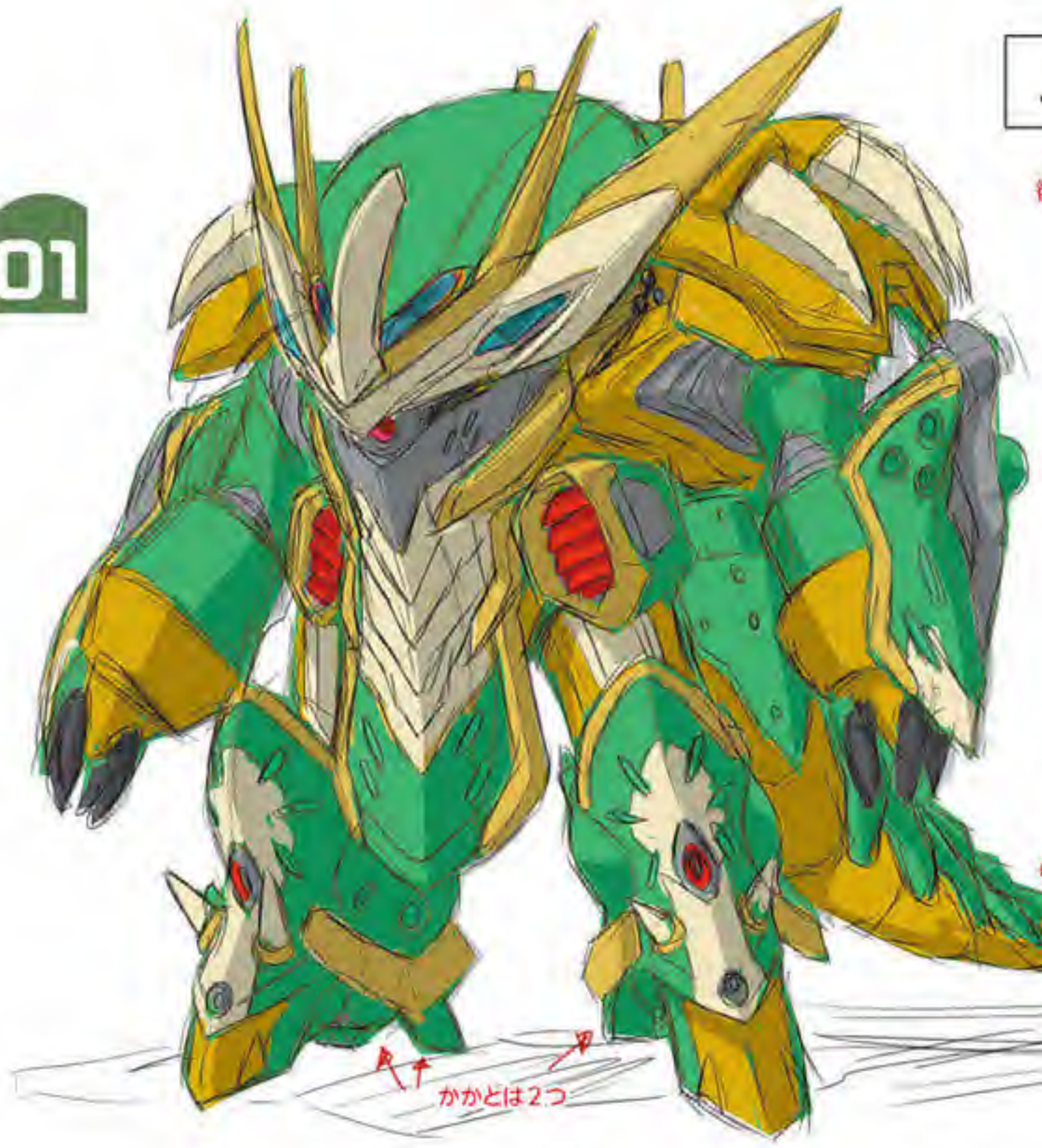
03 三号機CG：基本的にはシャオロン機、ユイ機と同様で、カラーリングは青系となっている。

04 王龍式霊子戦闘機CG 四面図：無限と比べると全体的に鋭利な印象が強い。また、横からの図では最大の特徴である尻尾の形状を確認できる。

04



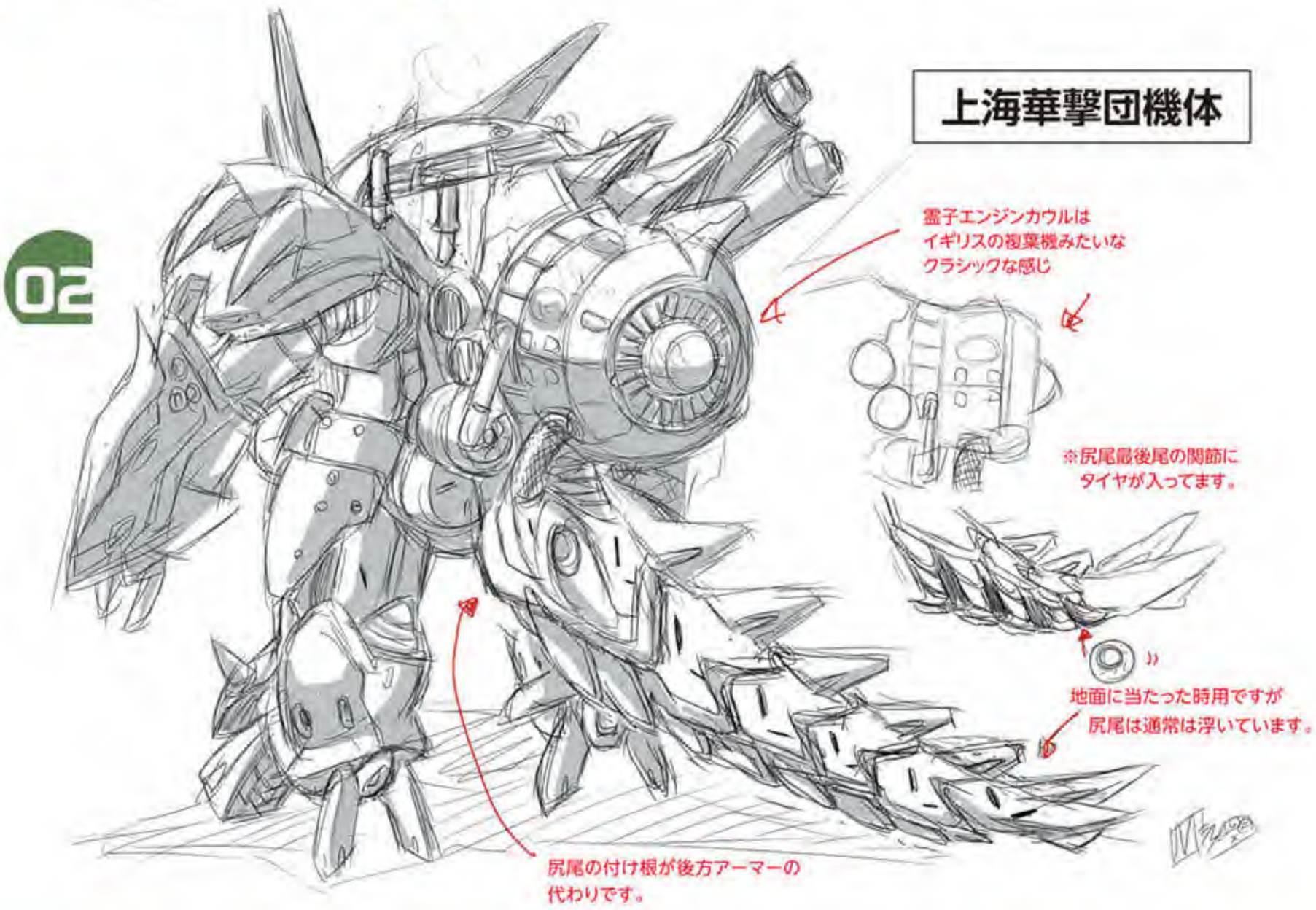
01



上海華撃団機体



02



上海華撃団機体

03





MEMO

01 **王龍設定画**：霊子機関が無限と似ていることがわかる。

02 **王龍設定画(背面)**：尻尾の付け根が後方アーマーになっている。また、尻尾が地面に当たったとき用にタイヤが入っている。

03 **コックピット内部**：内部のモニターが消灯しているときと点灯したときの様子。細部に多少の違いがあるが、同じ規格である無限とほぼ同じ構造になっている。なお、この画像の配色はユイ機のもの。

ブリドヴェンMkI

アーサー機　ランスロット機　三号機

剣術に特化した倫敦華撃団専用機

倫敦華撃団が使用する霊子戦闘機。角のような頭部の通信アンテナと両肩に装着された大きな装甲が特徴。この装甲は防御力を高めるだけでなく霊力を増幅させる共振器の役割を持っており、より強力な斬撃を放つことを可能としている。剣の運用に適したチューニングが施されていることもあり、三式光武の2.4倍の斬撃能力が計測されたとのWLOFの調査報告がある。また、主機関であるミルディン機関には蒸気冷却機能が採用され、沸点を100度から145度まで引き上げることで出力を向上させている。

製造元	アヴァロン工廠
全高	3580mm
重量(乾燥重量)	1798kg
主機関	過給式蒸気併用霊子機関 ミルディン
出力	3500hp ※

※hpはホースパワーを示す。



MEMO

01 アーサー機CG：カラーリングはサファイアブルーで、剣のデザインはアーサーが持っている「神剣エクスカリバー」と同じとなっている。

02 ランスロット機CG：カラーリングはオニキスブラックとなっており、搭乗者であるランスロットと同じく二刀で戦う。

MEMO

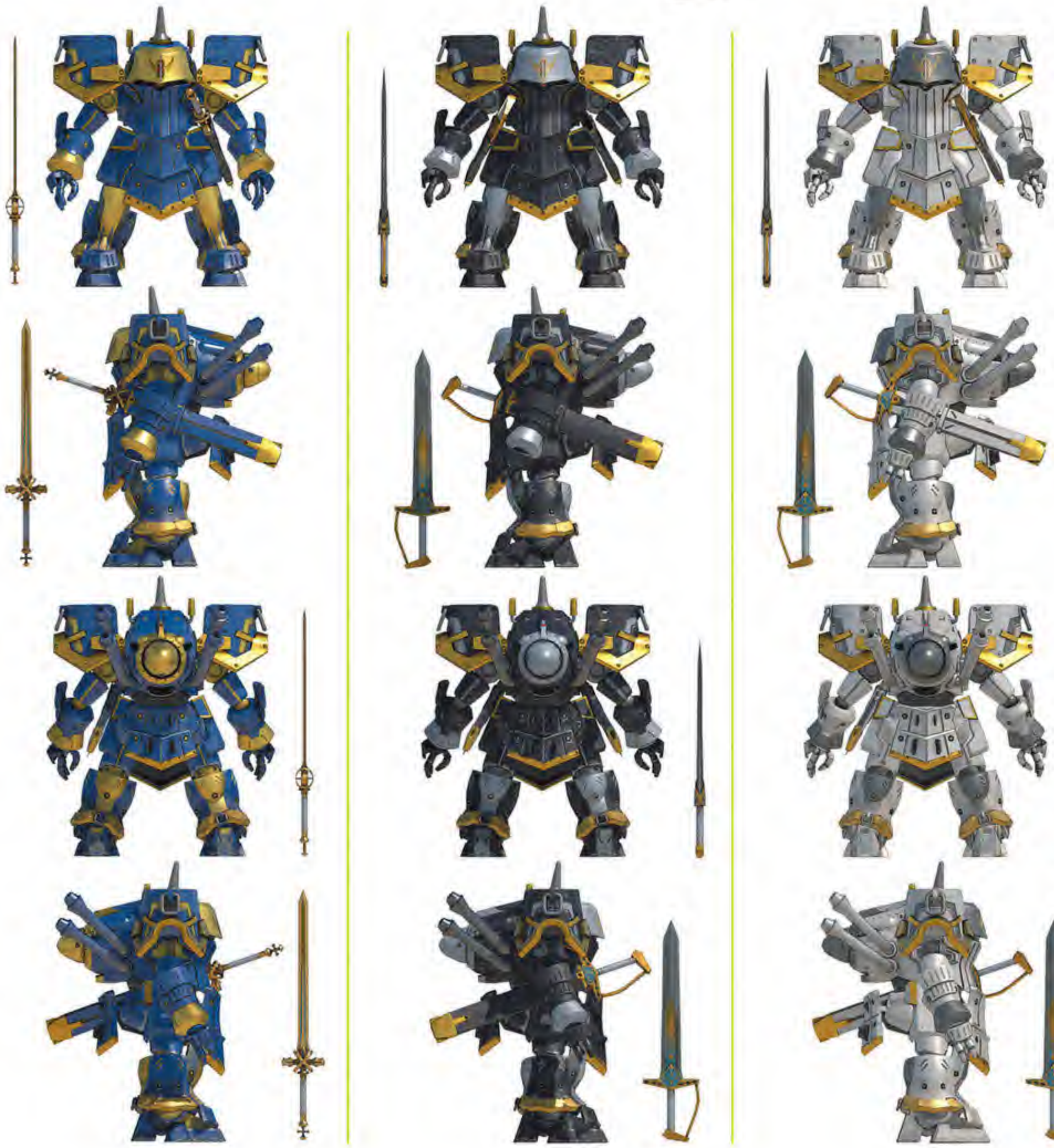
01 **三号機CG**：カラーリングはホワイト系で、使用する剣はランスロット機と同じだが、一刀で戦う。

02 **ブリドヴェンMkI CG 四面図**：肩や足の一部は金色で統一されており、それ以外の部分は各機のパーソナルカラーとなっている。

01

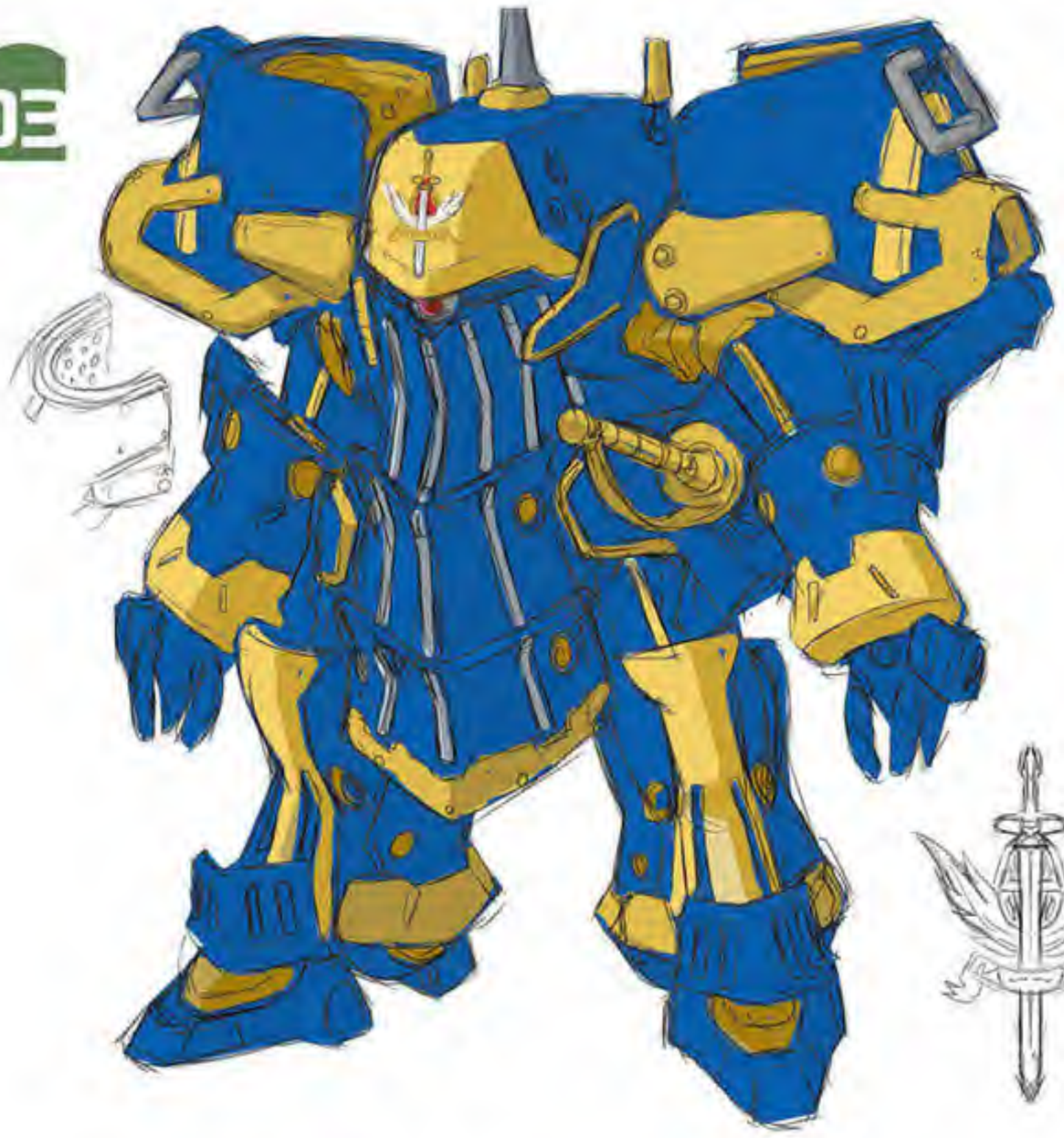


02



03

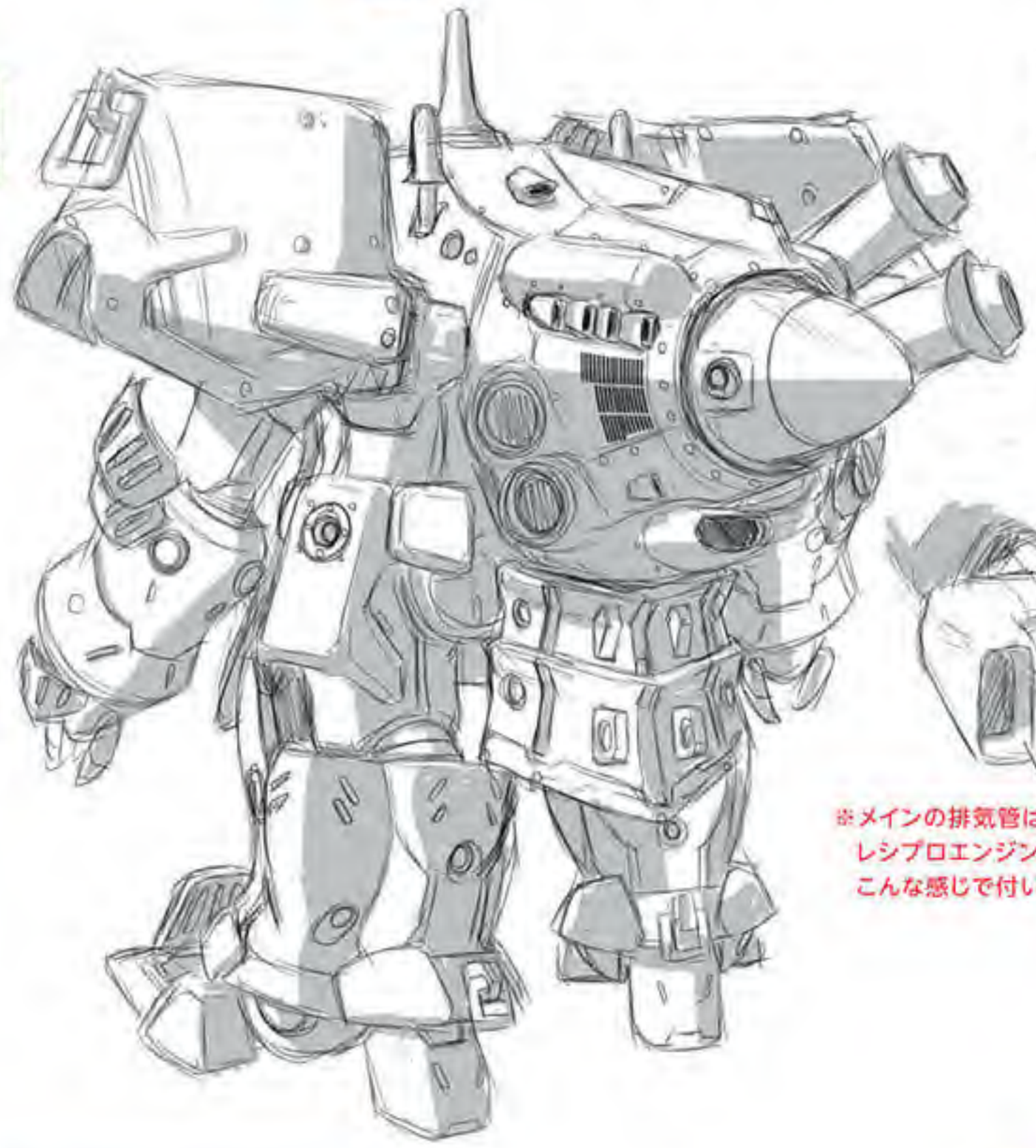
倫敦華撃団機体



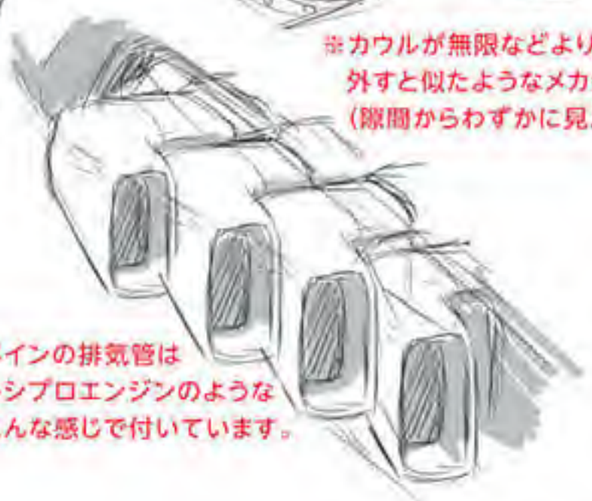


04

倫敦華撃団機体



※カウルが無限などより大きく
外すと似たようなメカがあります。
（隙間からわずかに見える）



※メインの排気管は
レシプロエンジンのような
こんな感じで付いています。

05



06





MEMO

03 ブリドヴェンMkI設定画：機体の設定画と倫敦華撃団の紋章。カラーリングはアーサー機のもの。

04 ブリドヴェンMkI設定画（背面）：カウルが無限よりも大きく、イギリスの戦闘機風にデザインされている。

05 倫敦華撃団紋章設定画：機体の額に描かれている倫敦華撃団の紋章。

06 コックピット内部：基本的には無限と同じ構造だが、冷却フィンが多いといった違いがある。

アイゼンイェーガー

エリス機　マルガレーテ機　三号機

圧倒的な火力と強固な装甲を誇るWLOF最強機体

華撃団構想の前身となる欧州星組が運用した霊子甲冑・アイゼンクライトの系譜を受け継ぐ霊子戦闘機。換装可能な汎用兵器をすべて排し、両腕に固定された砲塔で戦闘を行う。また、世界初の複合装甲を採用しており、圧倒的な火力と装甲で戦場を瞬時に制圧することからWLOF最強の機体といわれている。しかし、その強力な火力と強靭な鋳造装甲のために自重が非常に大きく、それに耐えうるシャーシと高出力の霊子機関が必要とされる。そのため、主機関であるフリューゲル機関には合計6基の複合型過給装置が装備され、出力もWLOFの機体のなかで最大となっている。なお、フリューゲル機関は液体クラッチのため無段階の変速が可能で、効率的に霊力を変換して使用できるといった特性がある。一時は倫敦華撃団のミルディン機関に後れをとっていたが、過給装置を改良することで液体クラッチの優位性を不動のものとしている。

製造元	ノイギーア社
全 高	3380mm
重量(乾燥重量)	3583kg
主機関	過給式蒸気併用霊子機関 フリューゲル
出 力	4800hp ※

※hpはホースパワーを示す。



MEMO

01 **エリス機CG**：頭部が十字の形になっていて、左上にカメラが搭載されているなど、過去に帝国華撃団でも活躍したアイゼンクライト(Ⅲ型)"クロイツ"の意匠を色濃く受け継いでいる。

02 **マルガレーテ機CG**：基本的な装備はエリス機と同様で、カラーリングはマルガレーテの戦闘服に近い色合いとなっている。

03



MEMO

03 三号機CG：基本的な装備はほかの機体と同様で、カラーリングは赤に近い色合いとなっている。

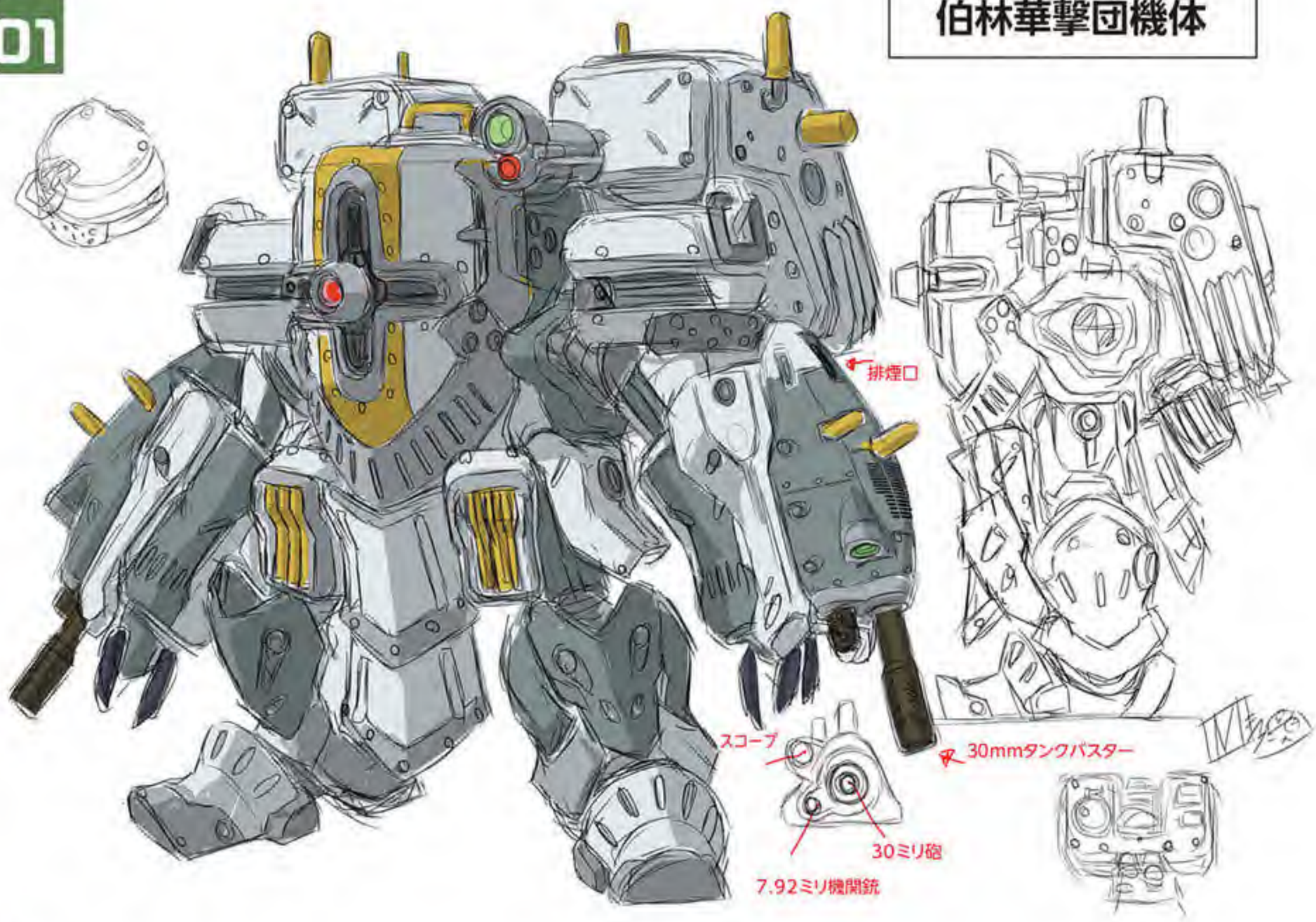
04 アイゼンイェーガーCG 四面図：武器はすべて固定のため、どの機体もシルエットに違いはない。

04



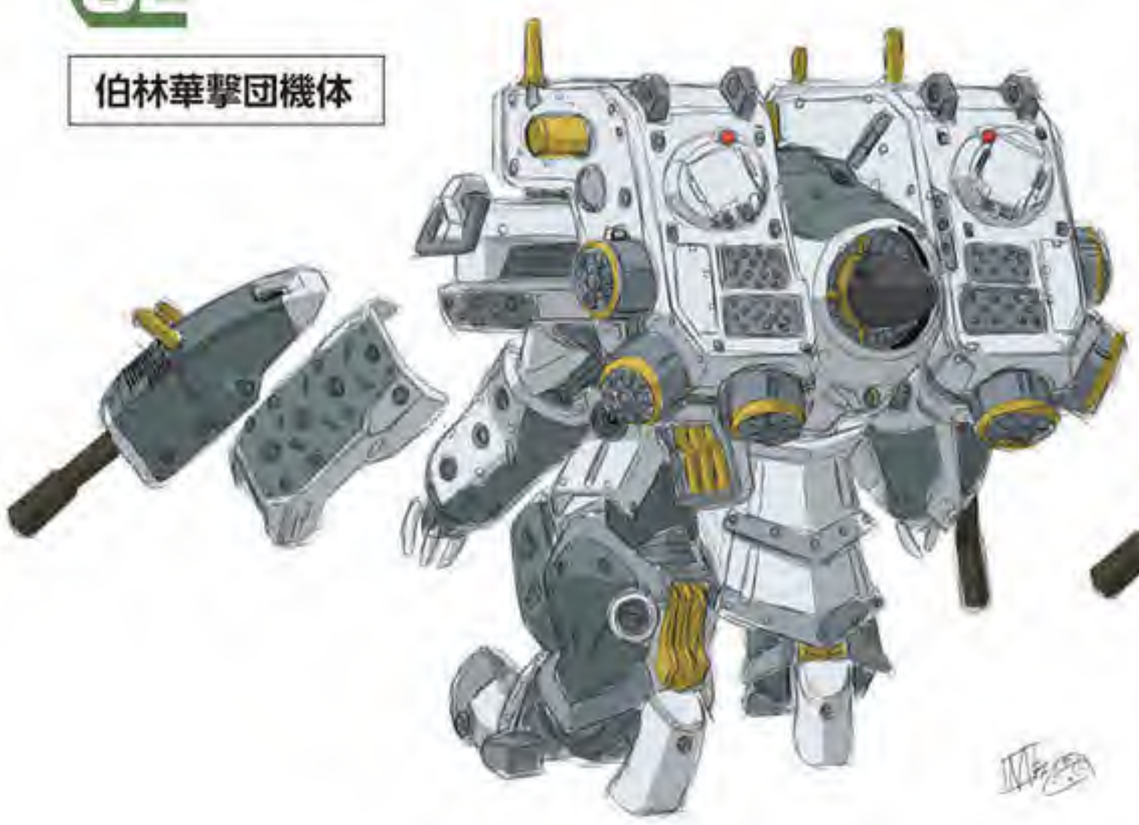
01

伯林華撃団機体

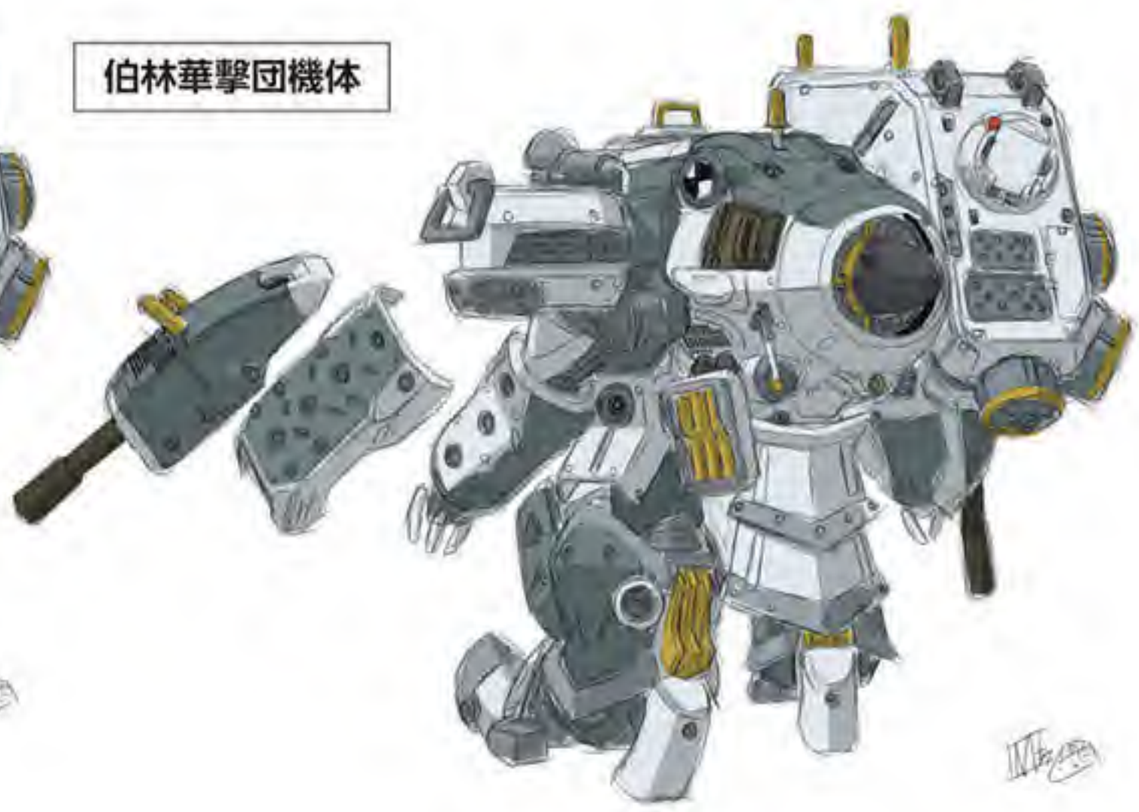


02

伯林華撃団機体



伯林華撃団機体



03





MEMO

01 アイゼンイェーガー設定画：砲塔に30ミリ砲と7.92ミリ機関銃、そして狙いをつけるためのスコープが搭載されていることがわかる。

02 アイゼンイェーガー設定画（背面）：砲塔と複合型過給装置が取り外された状態の設定画。両側に3基ずつ取り付けられた複合型過給装置がいかに巨大であるかを実感できる。

03 コックピット内部：他国の霊子戦闘機のコックピットと比べると、配管が多いことがわかる。

傀儡機兵・降魔・降魔機兵

上級降魔の手先として立ち塞がる敵たち

上級降魔によって魔法陣から召喚される、傀儡機兵、降魔、降魔機兵といった敵たち。これらはおもに幻庵葬徹が作り出したものであり、その製造や改造にはWLOFから横流しされた物資が使用されていたと推測される。

01 傀儡機兵「侍」



02 傀儡機兵「野槌」



MEMO

01 **侍CG・設定画**：葬徹が繰り出す軍団の尖兵。一体の能力は低いが集団になると油断できない存在に変わる。

02 **野槌CG・設定画**：侍を指揮する小隊長の役割をもつ。大型化以外に武装や追加装甲で強化されている。

01 傀儡機兵「金鋸」



02 傀儡機兵「黒槍」







MEMO

01 **金鋸CG・設定画**：攻撃対象を察知すると追尾し、走りながら攻撃してくる切り込み隊長。その鋸状の大剣は名のとおり金属を切り刻む。

02 **黒槍CG・設定画**：金鋸を強化した傀儡機兵。突進からの強力な二段突きを避けることは容易ではない。

03 傀儡機兵「大盾」







04 傀儡機兵「鉄壁」





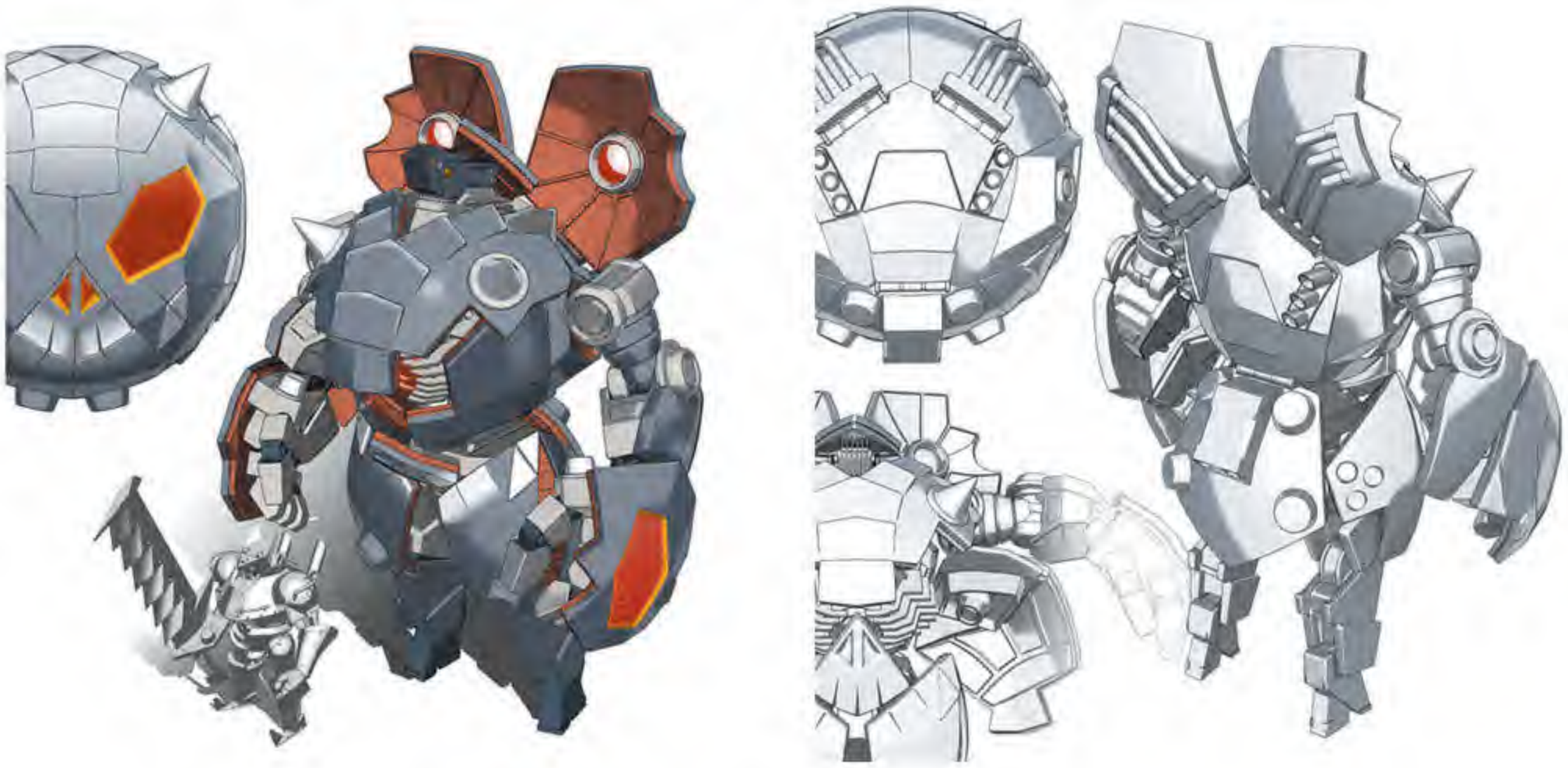
MEMO

03 **大盾CG・設定画**：全身を覆うほどの盾は硬く、ダメージを与えづらい。大きく振りかぶるシールドバッシュは、くらうと痛手だが回避に成功すると反撃のチャンスでもある。

04 **鉄壁CG・設定画**：大盾の上位に位置する傀儡機兵。自分の周囲の機兵や降魔の耐久力を回復する術を持っている。

01 傀儡機兵「獄門」





MEMO

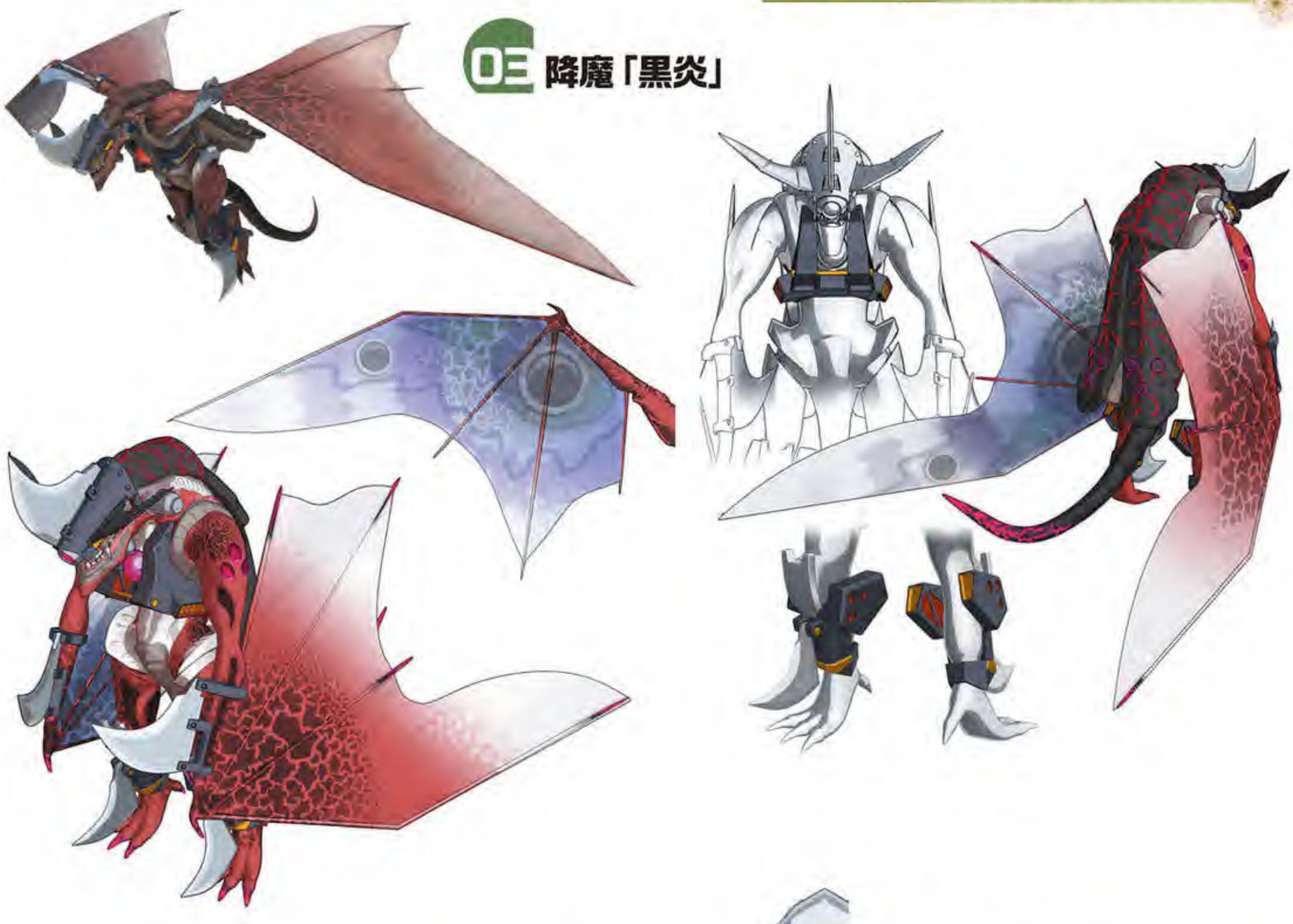
01 獄門CG・設定画：大きな鉄球状へ変形する傀儡機兵。鉄球状態になって転がり、攻撃をくり出す。

02 業火CG・設定画：口から火炎を放つ降魔。降魔大戦以前と違い、飛行に特化した進化を遂げているようだ。

02 降魔「業火」



03 降魔「黒炎」



04 降魔「悪裂」



MEMO

03 黒炎CG・設定画：業火の上位クラス降魔。機械で強化され、口から灼熱の魔弾を吐いて、花組を苦しめる。

04 悪裂CG・設定画：体当たりしかしてこないが、背中に位置する部分の産卵器官から己の分身を生み出すため、増える前に叩いておきたい降魔。初期設定画では卵を抱えており、そこから分身が生まれる設定だった。

01 降魔「剛裂」



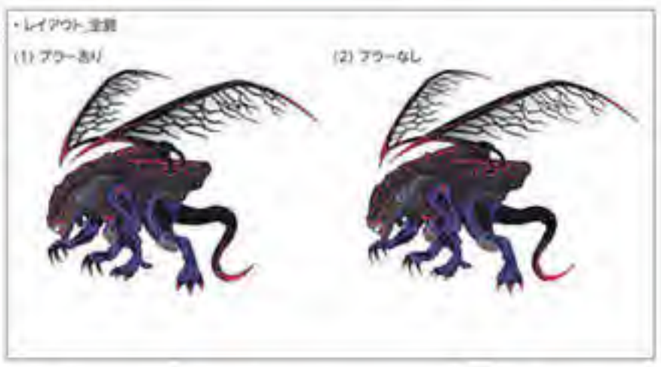


MEMO

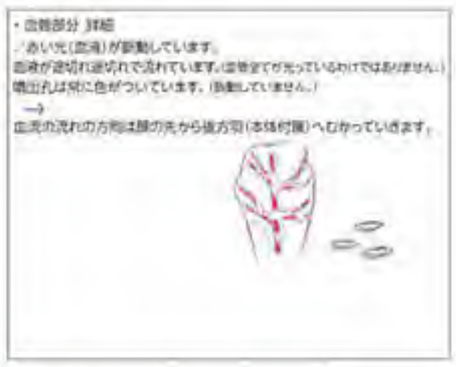
01 剛裂CG・設定画：悪裂より強力な降魔で、頭部には無数の吸盤があり軟体動物を思わせる。

02 降魔初期設定画：降魔の初期設定画。業火や黒炎のような降魔となっている。

02





























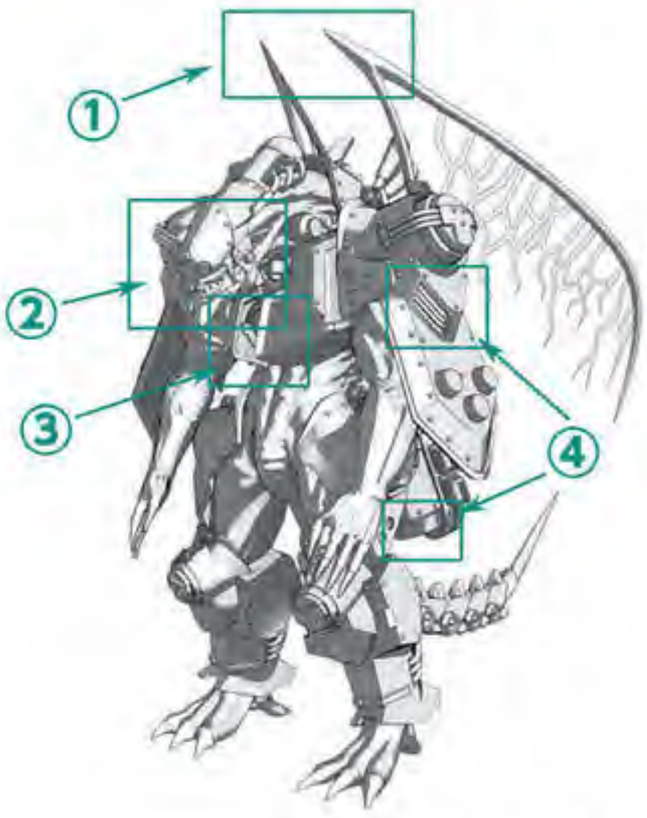


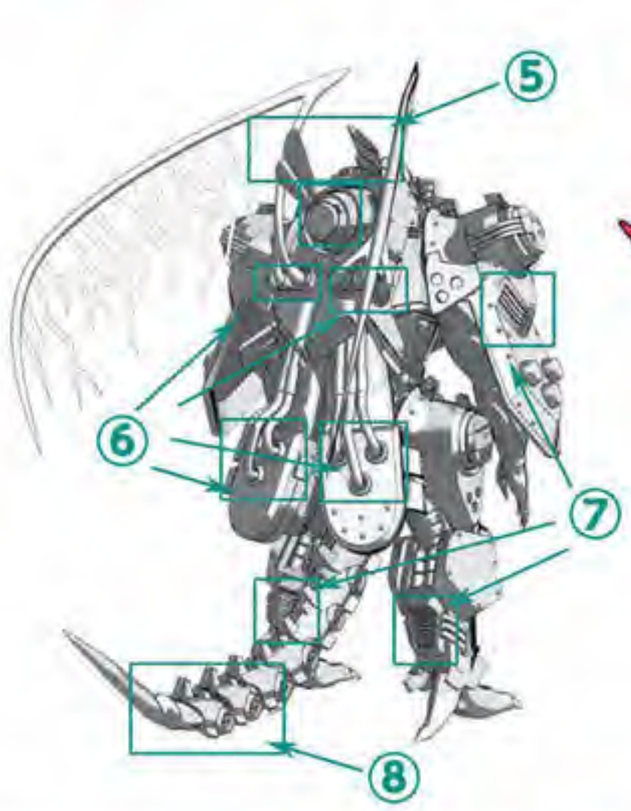
降魔機兵「狂骨」





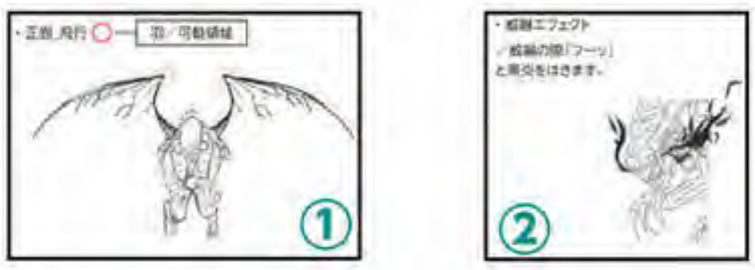






MEMO

03 狂骨CG・設定画：機械を身につけた大型の降魔である狂骨のCGと設定画。設定画の段階では触手型の翼があった。





⑤ 行動開始前に予備動作のように水蒸気を排気する。
魔のエネルギーを蒸気エネルギーに変換しているイメージ、もしくは冷却による熱変換。



⑥ 背面のエネルギー変換後のパイプの集まる目や翼の出ている箇所などは降魔のエネルギーの光が漏れているイメージ。
生態部分の明滅とリンクして良い。





④ 行動終了後にエネルギーの燃えカスを排気する。黒い炎+黒いガス







⑦ 行動終了後にエネルギーの燃えカスを排気する。黒い炎+黒いガス

⑧ しっぽのアーマーは純粋に装甲なので特にギミックは必要ないですが、動かしている時には金属がこすれる、チェーンのようなジャラジャラとしたSEが発生する。

傀儡機兵・荒吐

さまざまな幻術を使用する朧専用の傀儡機兵

上級降魔である朧が搭乗する傀儡機兵・荒吐（アラハバキ）。脚部がなく機体下部についたバーニアを使ってつねに浮遊した状態で行動する。また、巨大な手のような形をした部位は、普段は折りたたまれてスカートのようになっているが、展開すると羽根のようになり、指先から炎を噴射する。本体自体は攻撃を行わず、小型の機械や複数の手を使った攻撃や幻術を用いた戦法を得意としている。

01



02





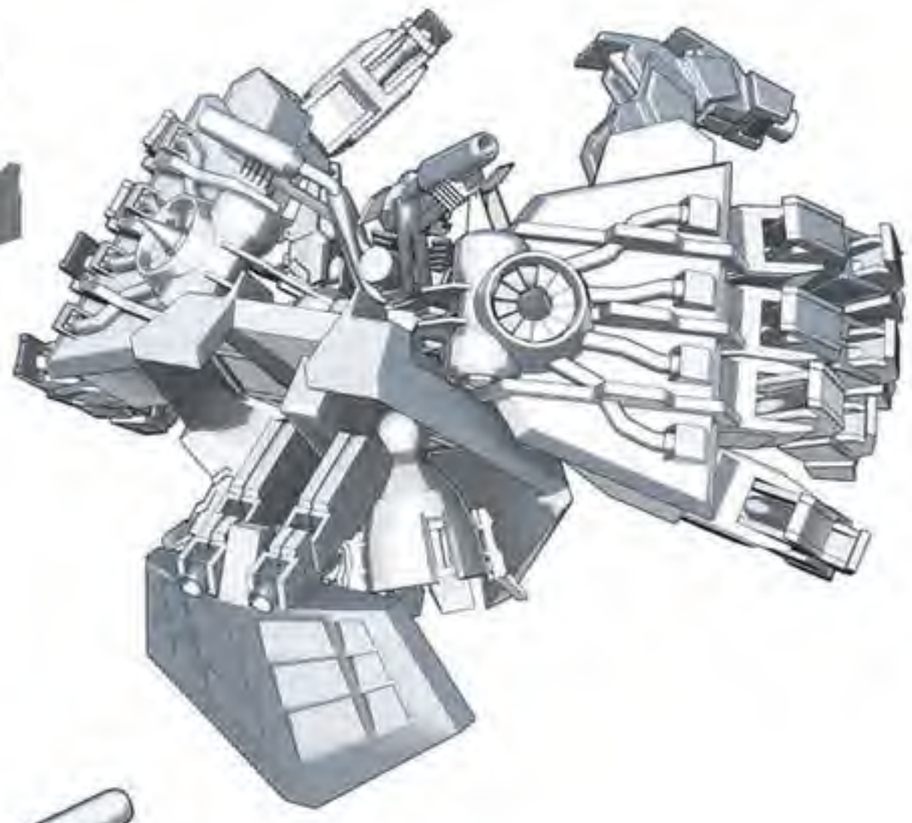
MEMO

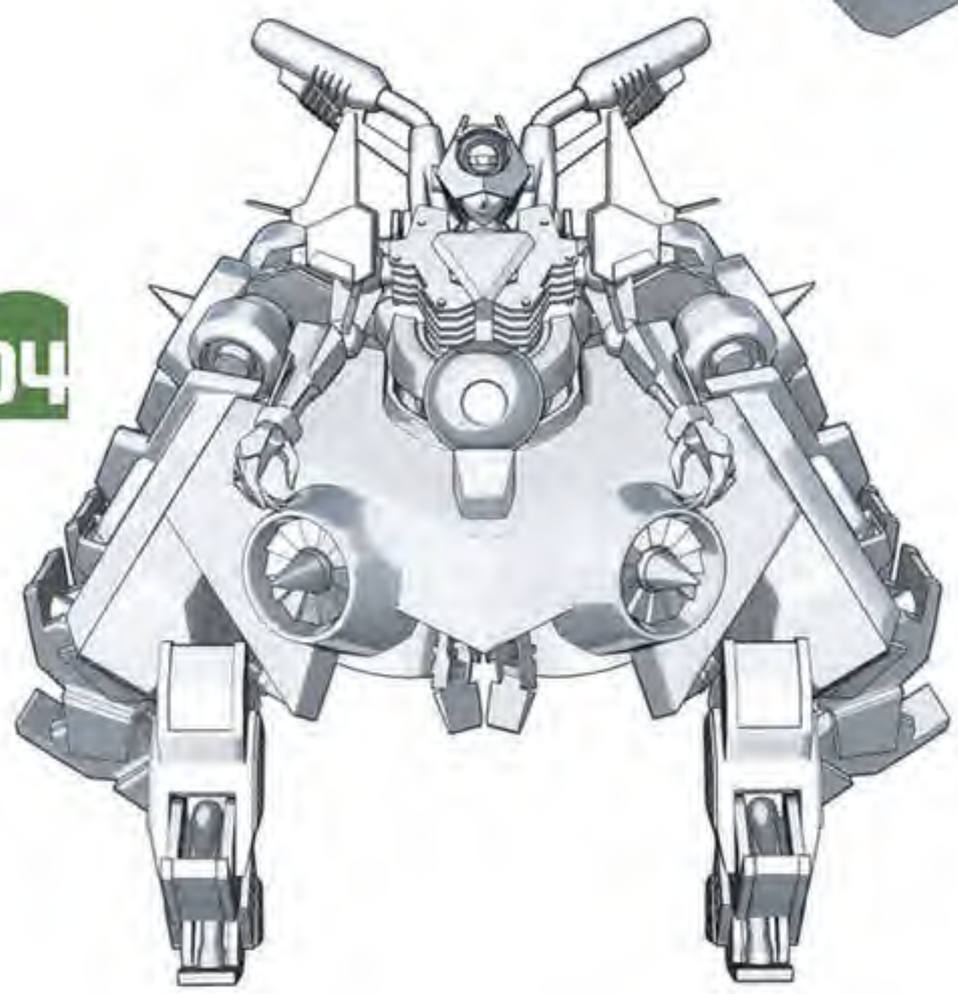
01 **荒吐CG**：巨大な手が付いているなど、霊子戦闘機とは一線を画する異形の姿をしている。頭部に搭載されたカメラアイの装甲がまぶたのように稼働したり口のような部位が動いたりするなど、表情豊かである。

02 **荒吐設定画（手収納時）**：巨大な手が収納されたときの設定画。戦闘中は手がつねに蠢いている。













荒吐　式神

MEMO

03 荒吐設定画(手展開時)：手を展開した状態。その巨大さから、対峙した神山たちは圧倒的な威圧感を感じた。

04 荒吐設定画(正面)：正面から見た状態の設定画。機体下部にある航空機のジェットエンジンのような機関は、タービンブレードが回転し始めると青白い光を放つ。

05 小型機設定画：戦闘中に召喚される小型機。荒吐の周囲に展開され、朧の号令で光線を放って攻撃する。

傀儡機兵・神滅

妖力で動く夜叉の傀儡機兵

上級降魔の夜叉が駆る傀儡機兵・神滅（シンメツ）。過去の帝国華撃団と戦った神威の残骸を幻庵葬徹が回収し、改造したものと思われる。無限よりも一回り以上大きい巨体でありながら機動性が高く、背中に取り付けられた巨大なブースターによる高速移動で神山たちの無限を翻弄した。戦闘では右手には巨大な太刀、左手には鞘を手にしたまま戦い、強烈な斬撃や抜刀時に発生する衝撃波などで攻撃を行う。また、分身やオーラを纏ってパワーアップする幻装・武御雷といった術も使用する。

MEMO

01 **神滅CG**：霊子核機関に似た主機関を要しているが、動力は不明。戦闘で初穂機と戦った際は、初穂を打ち破ったものの彼女の力で魔力が尽きてしまい、幻装・武御雷の力を失ってしまった。

02 **神滅CG 四面図**：エンジンや蒸気ノズルの形状は、華撃団が使用している霊子戦闘機と同じような形になっていることがわかる。

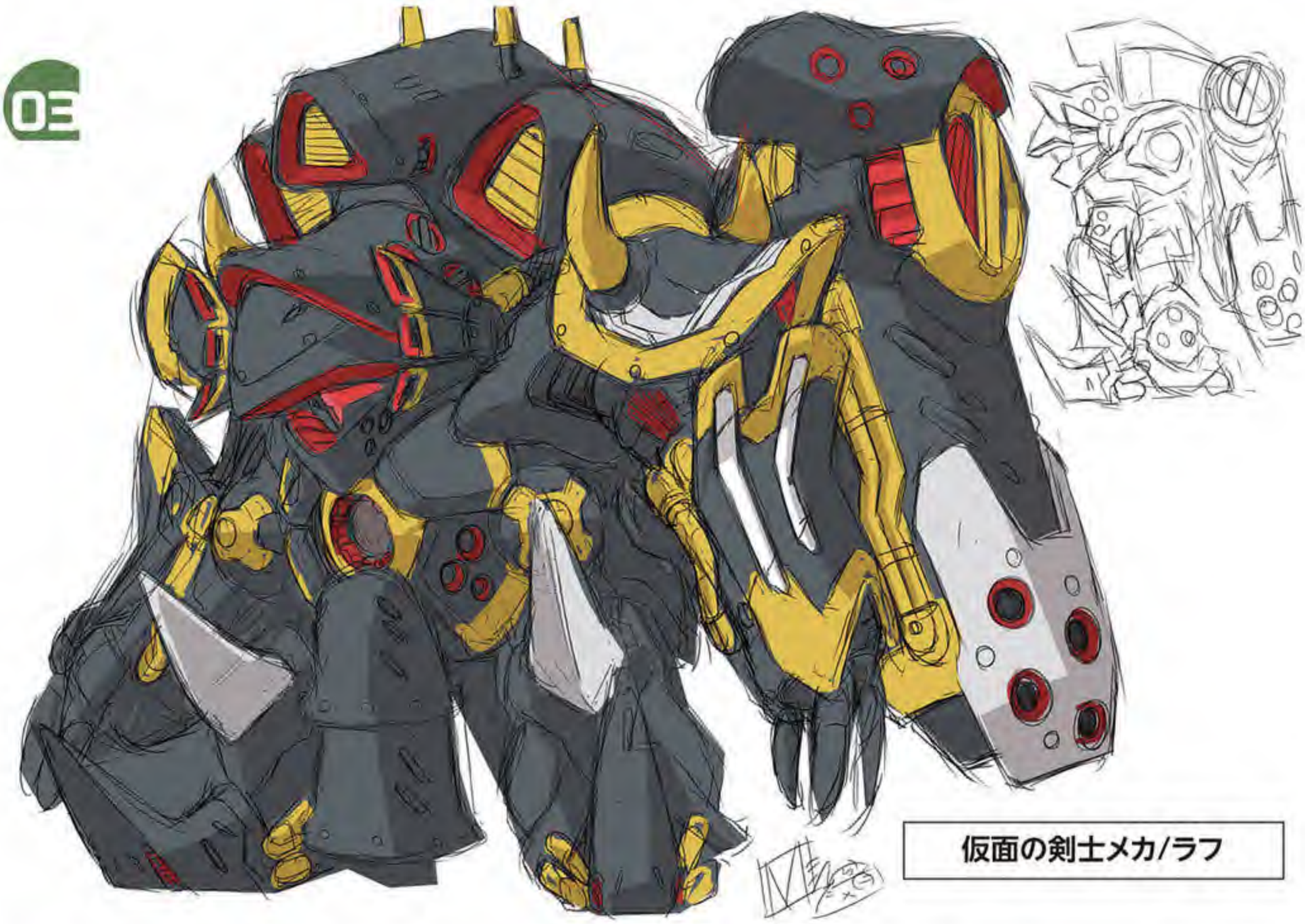
01



02



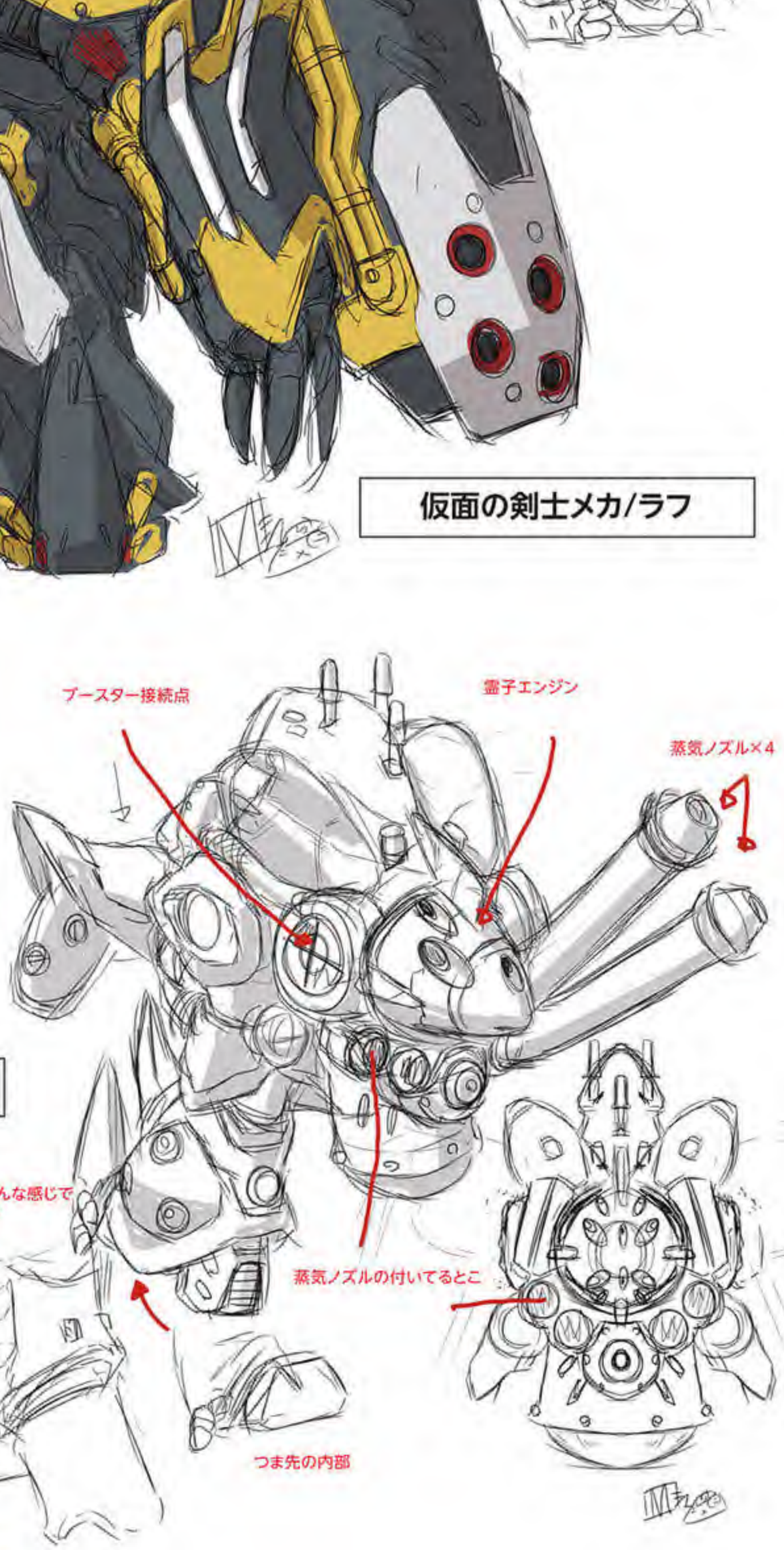
03



仮面の剣士メカ/ラフ

04

仮面の剣士メカ/ラフ



MEMO

03 **神滅設定画**：CGモデルと比べると足が短く頭部が大きいなど、頭身が低くなっている。

04 **神滅設定画(背面)**：設定では主機関が霊子エンジンとなっている。

WLOF級空中戦艦

各国に配備されている主力戦艦

世界華撃団に配備されている弩級の空中戦艦。都市防衛構想の一環としてWLOFより各華撃団に供与されている。

空中戦艦は霊子気球で浮力を強化することで強力な武装を搭載することが可能であり、最高高度が15kmに到達することも相まって、製造当初は迎撃不能の空中要塞と恐れられていた。しかし、気球部分の強度が弱点となったため、新たに製造されたWLOF級は、大きな板状の帆である可変式セイルを艦側面に6基取り付けることでその弱点を克服している。可変式セイルは、巡航時にはセイルを翼状にすることで安定した航行を可能とし、戦闘時には折りたたみ気球部分を防御するほか、面舵、取舵、停止などに用いることで、大きな体躯をより早くコントロールする役割もある。なお、WLOFが製造した戦艦は2番艦からとなっており、世界のどこかにオリジナルの1番艦があるのではないかと噂されている。

WLOF級 空中戦艦(ノーマル)

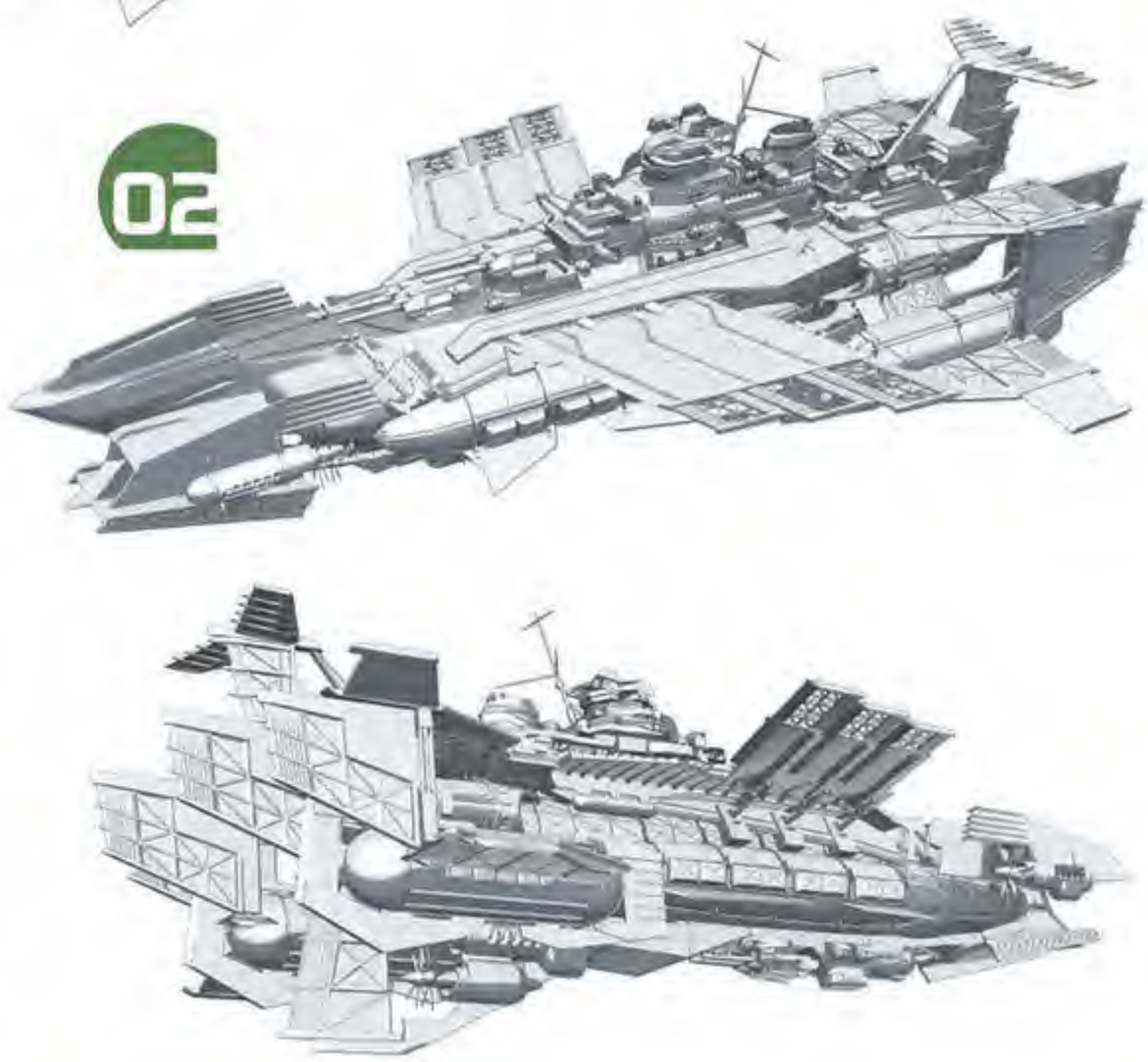
01



艦名	WLOF級
製造元	フリードリヒ(キール造船部門)
諸元	全長321.0m　全高92.4m　全幅45.0m(セイル展開時82.4m)
排水量	標準 54000t
主機関	ハンマーシュミット式高圧型霊子核反応炉×12基／ギアタービン3基3軸推進／大型霊子噴流熱機関×2基／可変式シールドセイル×6基
出力	283000hp(標準蒸気圧出力)／324000hp(高加圧出力)※
武装	38cm連装砲塔×2基／15cm連装砲塔×3基／3.26cm四連装機関砲×16基
速力	60.8ノット
積載機数	20機(無限サイズ霊子戦闘機)
その他	霊子戦闘機射出カタパルト×2基

※hpはホースパワーを示す。

02



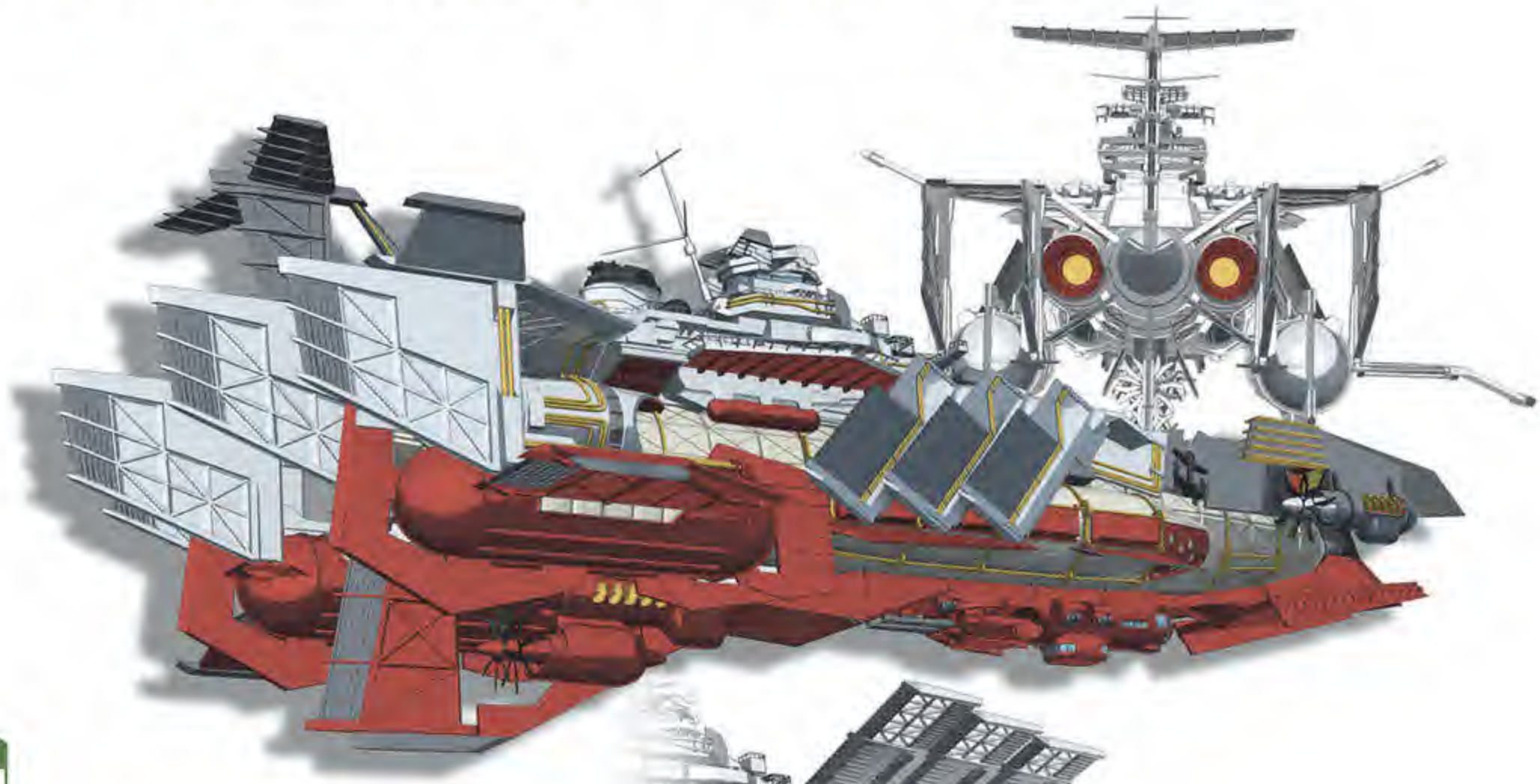
MEMO

01 WLOF級戦艦CG(前)：全長はミカサ三型よりも小さいが、艦橋がある分全高は増大している。

02 WLOF級戦艦設定CG(モノクロ)：艦首方向、艦尾方向から見たモノクロの設定CG。

03

WLOF級 空中戦艦(ノーマル)



04







05

WLOF級 空中戦艦(上海)



WLOF級 空中戦艦(上海)



WLOF級 空中戦艦(倫敦)



WLOF級 空中戦艦(倫敦)



WLOF級 空中戦艦(伯林)



WLOF級 空中戦艦(伯林)



MEMO

03 **WLOF級戦艦CG(後)**:艦尾から見た設定CG。セイルが展開したときの状態を見ることができる。

04 **セイル設定**:戦闘時、巡航時、緊急停止時のセイルの稼働状況。

05 **WLOF級戦艦CG(各国カラー)**:上海華撃団、倫敦華撃団、伯林華撃団に配備されているWLOF級戦艦のカラーリング。

弩級空中戦艦・ミカサ 三型

極秘に再建された弩級空中戦艦

帝国華撃団が超弩級空中戦艦ミカサの轟沈跡に残された残骸を使って再建していた弩級空中戦艦。ミカサ記念公園の地下施設で極秘に建造を行っていた。帝国華撃団の都市防衛構想の一環である移動指令部構想に基づき、艦橋部分に大帝国劇場がドッキングする構造となっている。帝劇中心にある巨大霊子水晶は常時霊力が充霊されており、合体の際にはその膨大な霊力がミカサ全体に行き渡る構造が備わっている。新ミカサ（ミカサ二型改装仕様）より換装改良を施した決戦兵器・93サンチ決戦砲改を搭載。ライフリング40mm16条のライフル砲実弾を射撃できるほか、主霊子核反応炉を直結し荷霊粒子を直接放出することもできる。強力な霊子エネルギーで構成されたその砲撃は、人の意思でリアルタイムにそのターゲットを変更することができ、威力はTNT換算で20キロトンにも達する。

01



級名	ミカサ級
製造元	神崎重工
諸元	全長348.0m　全高66.4m　全幅79.0m（セイル展開時82.4m）
排水量	標準 58000t
主機関	東化光浦式高圧型霊子核反応炉×12基／可変速加圧発動機5基5軸推進／大型霊子噴流熱機関×2基／可変式シールドセイル×6基
出力	303000hp（標準蒸気圧出力）／484000hp（高加圧出力。帝劇合体時）※
武装	38cm連装砲塔×2基／15cm連装砲塔×8基／3.26cm四連装機関砲×12基
速力	108.8ノット（帝劇合体時）
積載機数	20機（無限サイズ霊子戦闘機）
その他	霊子戦闘機射出カタパルト×2基／決戦兵器 93サンチ決戦砲改1門

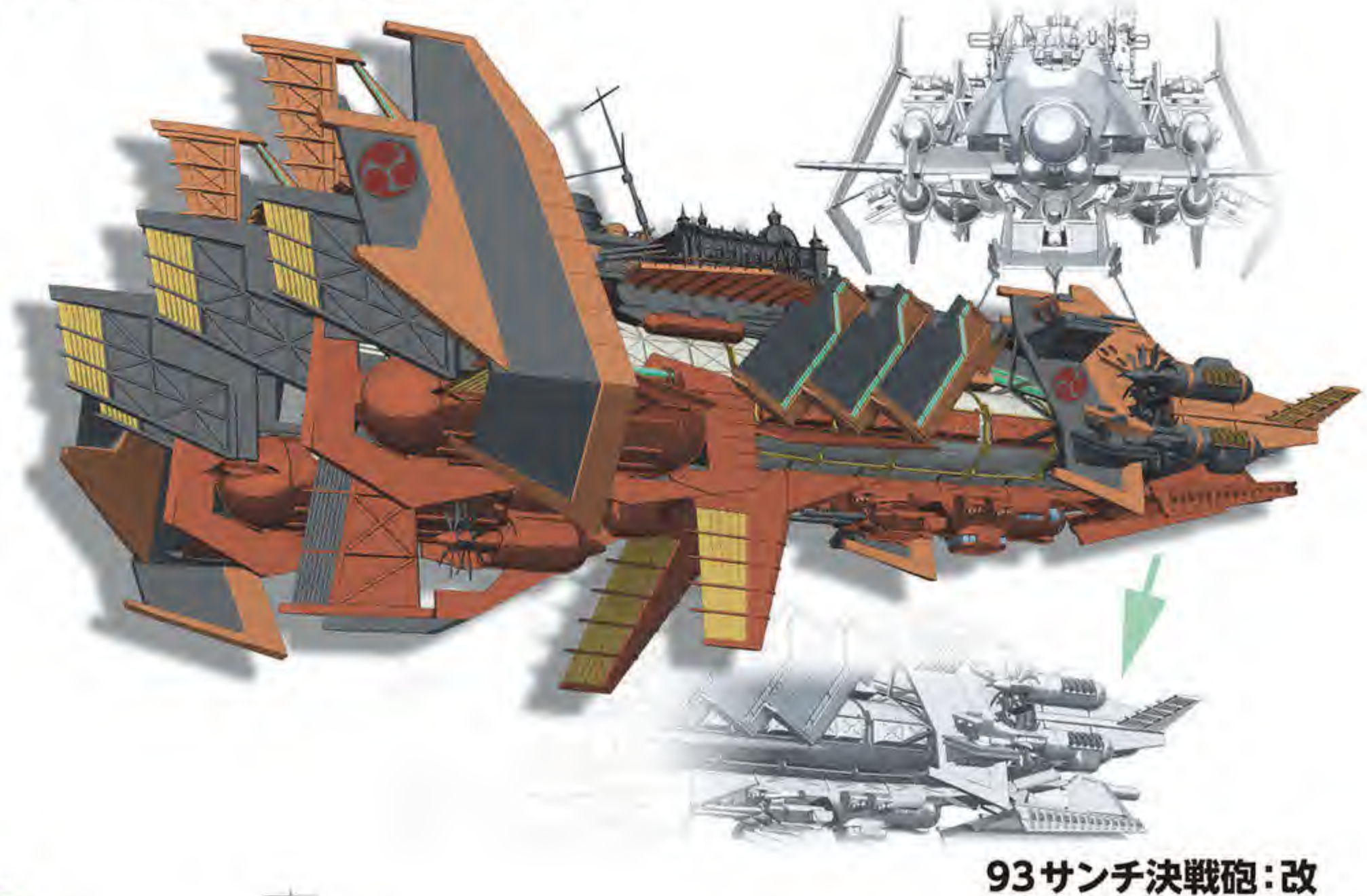
※hpはホースパワーを示す。

MEMO

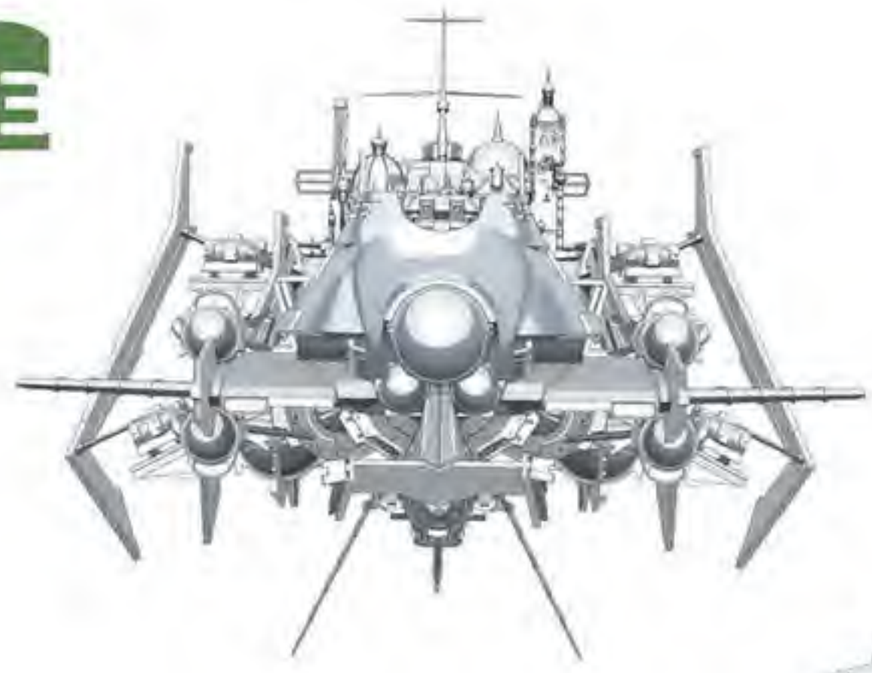
01 ミカサ 三型CG（前）：サイズは新ミカサから大幅に縮小されているが、決戦兵器である93サンチ決戦砲は引き継がれて、艦首に搭載されている。また、セイルは戦闘時は折りたたまれているが、巡航時には展開される仕組みになっている。

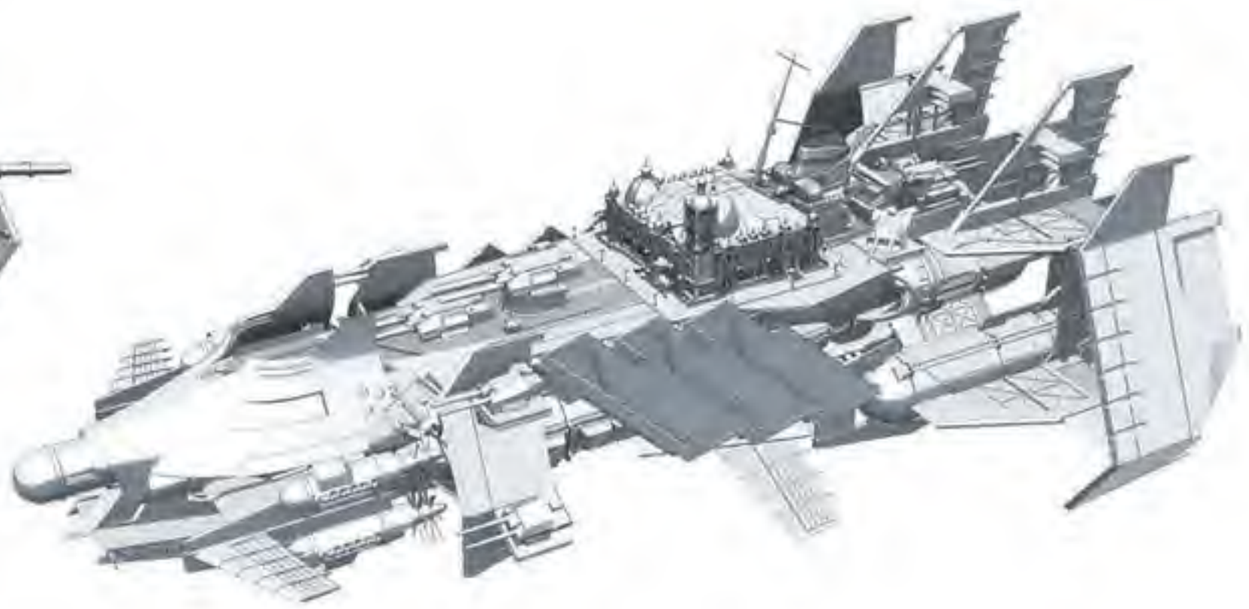
02

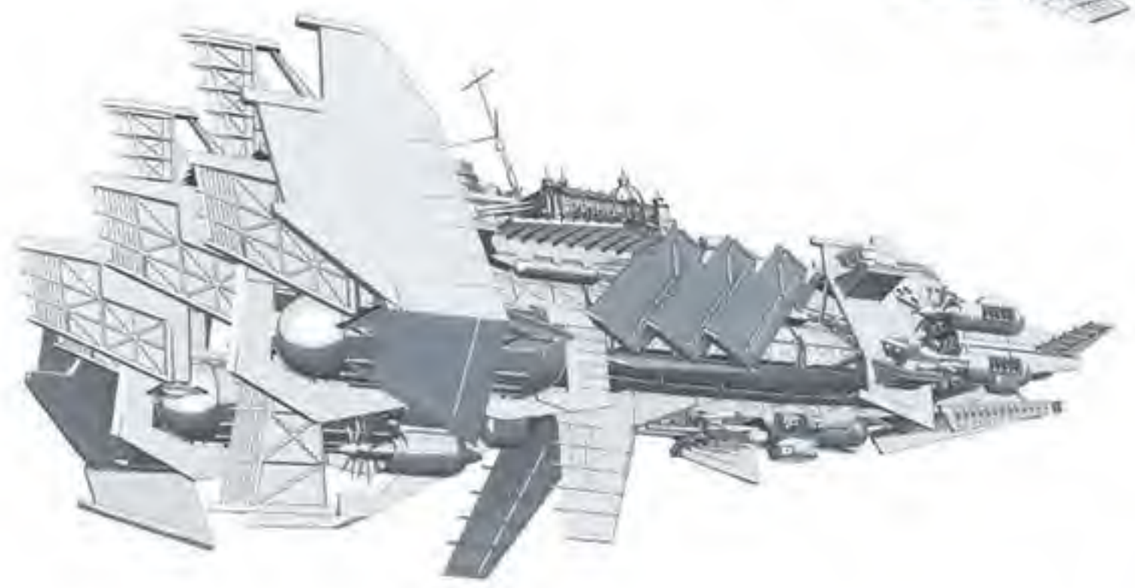
前弩級空中戦艦 ミカサ



93サンチ決戦砲：改







MEMO

02 ミカサ 三型CG(後)：艦尾から見たCG。艦底部にも砲塔が設置されていることがわかる。

03 ミカサ 設定CG(モノクロ)：前面、艦首方向、艦尾方向から見たモノクロの設定CG。

翔鯨丸・甲壬（こうじん）

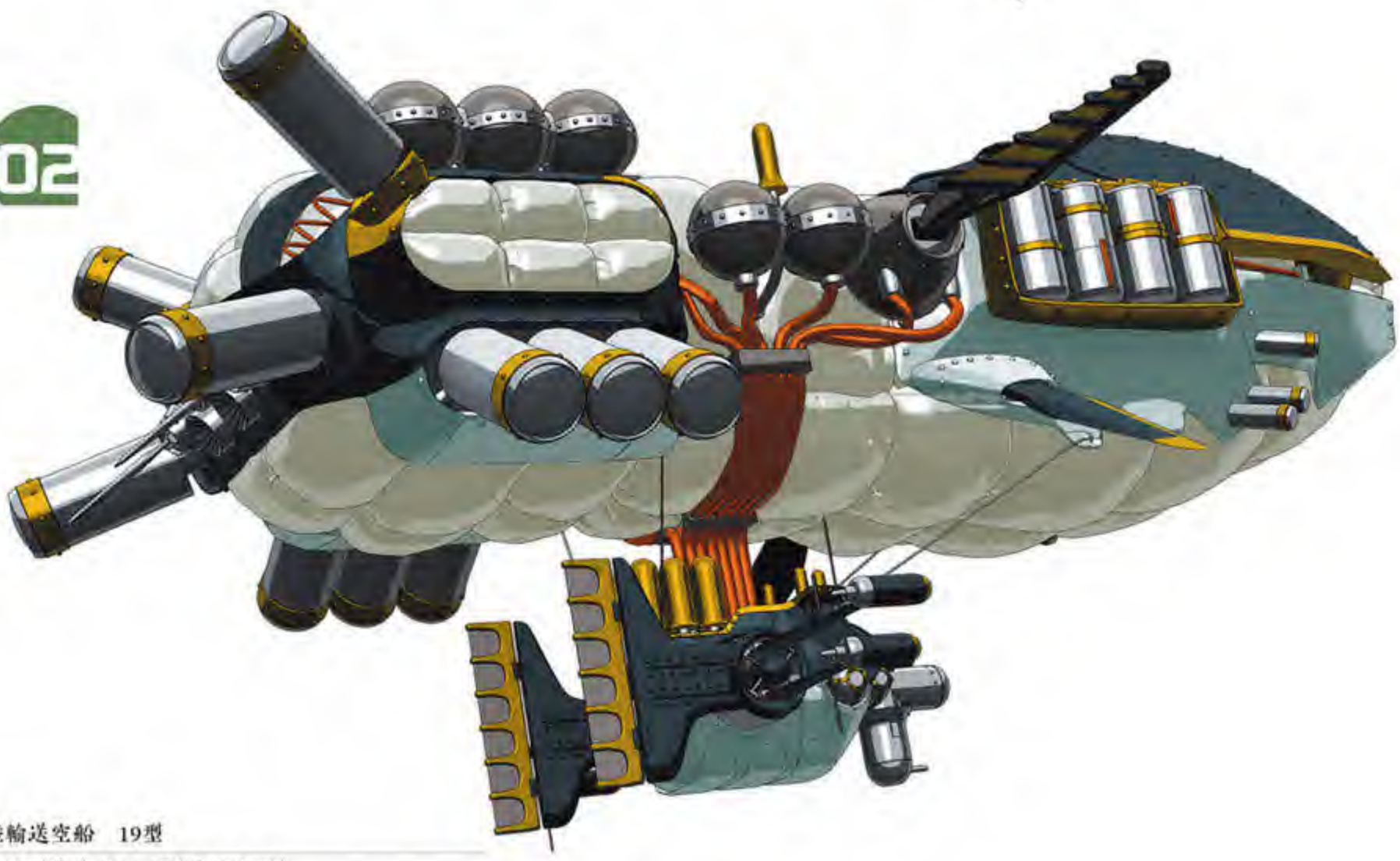
近代化改修がなされた輸送空船

山崎真之介が中心となり設計した武装飛行船をベースに近代改装を施し、本格的に採用された強襲揚陸輸送空船。霊子核機関の出力増強に加え、アビオニクス（電子通信、広域探電装置）の強化が行われた。また、最大の改修点として新素材塗料による塗装があげられる。この特殊塗装は、硬化時、鋼の表面に炭素を拡散浸透させることで装甲を強化する機能があり、魔幻障壁を打ち破るほどの硬度を得るに至った。なお、甲壬は19型という意味で、これは19番目ということではなく、1は製造会社記号、9は機種記号で神崎航空機社製造輸送機であることを示す。

01



02



型番	強襲揚陸輸送空船　19型
製造元	神崎航空機（神崎グループ航空船部門）
諸元	全長130.924m　全高56.942m　全幅90.355m
主機関	サウスロック社製 イプシロン2C型過給式霊子核エンジン×4機
出力	3500hp×4 ※
武装	12.7サンチ砲×1
速力	123ノット（巡航速度:97ノット）
積載量	30500kg
乗員	4名（操縦士、航法手、航空機関士、機長）
定員	48名（最大）

※hpはホースパワーを示す。

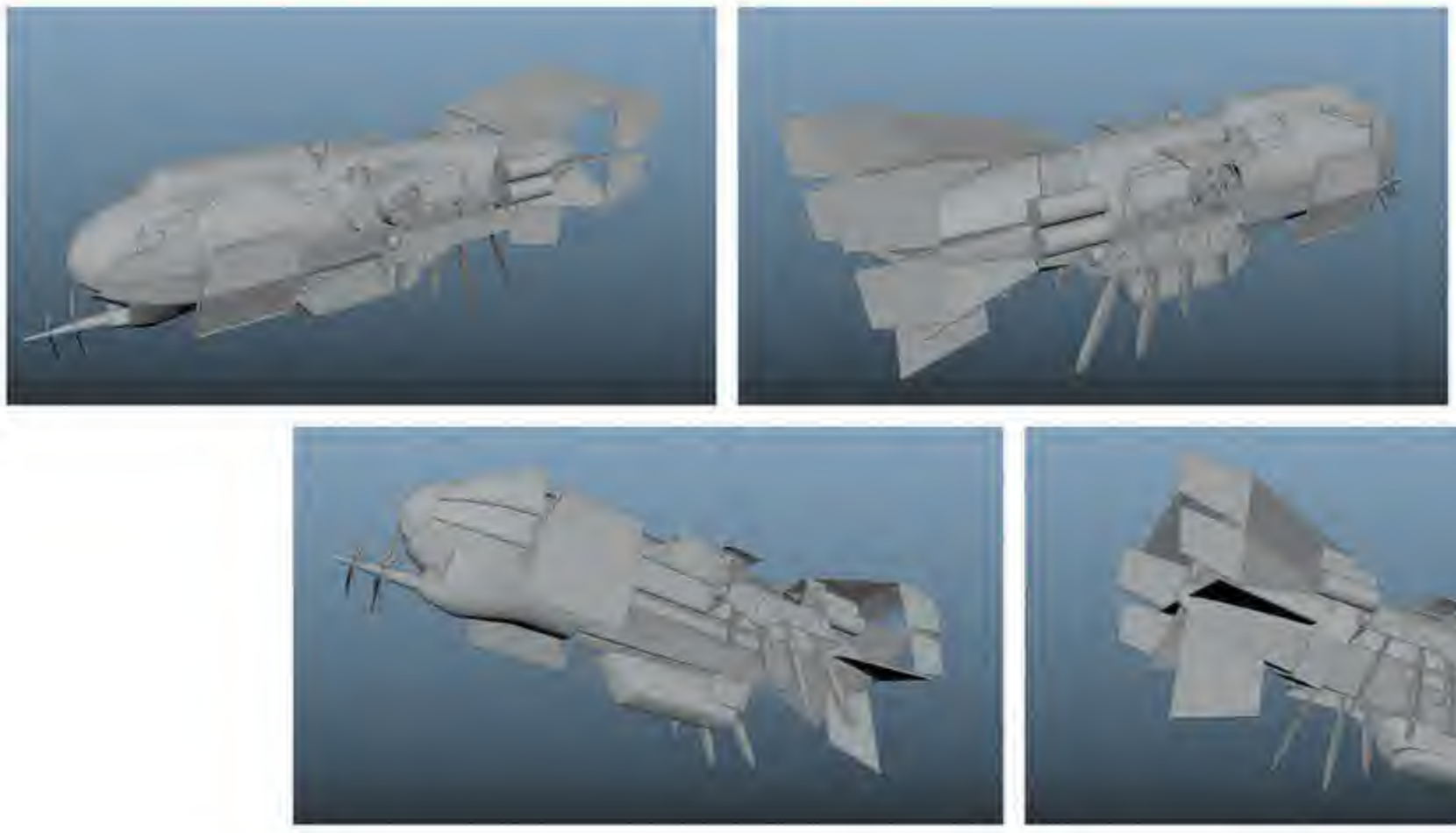
MEMO

01 翔鯨丸CG（前）：形状こそかつての翔鯨丸と同じだが、特殊塗料により茶色だった船体は藍色に変化している。

02 翔鯨丸CG（後）：速力の改良も行われており、改修まえと比べると約30ノットほど速力が増している。

その他のメカニック

01



02



03



MEMO

01 **飛行船コンセプトモデル**：オープニングで神山が乗っている飛行船のコンセプトモデル。

02 **護送車**：神山とあざみがスパイ容疑で拘束された際に乗せられた護送車。

03 **護送車(内部)**：護送車内部の設定画。ゲーム中ではあざみが天井の窓から脱出し、外から扉を開けた。

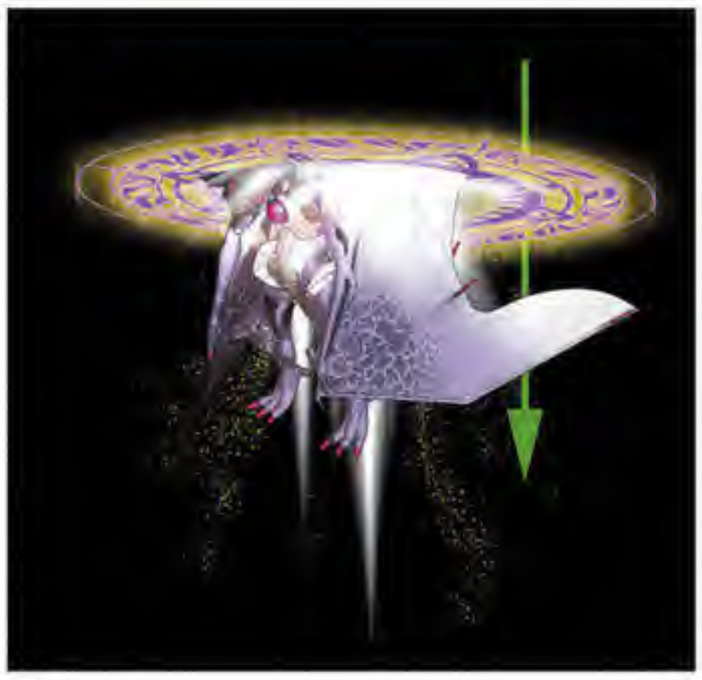
コラム1

敵が使用する魔法陣やトラップ

バトルでは敵が召喚されて行く手をふさいでくるほかに、さまざまなトラップが待ち構えている。
敵が召喚される際や通路をふさぐ魔法陣、第四話で出現する幻術の大蛇といったトラップの設定画を掲載していく。

❶





❷



❸



❹



❶ 敵の召喚イメージ(地上と空中)
❷ 敵のジェネレーター設定画(ゲーム未使用)
❸ 幻術の大蛇の設定画　❹ 敵魔法陣

美術集

キービジュアル

ここでは『新サクラ大戦』で使用されたキービジュアルやパッケージイラストなど、
描き下ろされた特別なイラストを掲載していく。



【左】『新サクラ大戦』キービジュアル
【右】『新サクラ大戦』パッケージイラスト





【左】「週刊ファミ通 2019年12月26日号(2019年12月12日発売号)」表紙イラスト
【右】「新サクラ大戦 コンプリートガイド」カバーイラスト



【左】「新サクラ大戦 設定資料集」カバーイラスト
【右】「新サクラ大戦 設定資料集 帝劇DXパック」用新規イラスト



背景美術

帝劇がある銀座周辺と帝劇内部といった、物語の舞台となる場所の設定画を掲載。
一部の設定画には、横に比較用としてゲーム中の画面を掲載している。

帝都中央駅



降魔大戦の被害から復興した帝都中央駅。路線図や券売機など、発展した"太正"を感じることができる。

▼ ゲーム中画面



帝劇前

本作の代表的な建物である大帝国劇場。ステンドグラスが印象的な天井ドームや、歯車が露出した時計塔など、随所に改築が施されている。

▼ ゲーム中画面





停留所



帝都に住む人々の足となる帝都交通停留所。ステンドグラスを取り入れたデザインは、銀座の街を象徴する華やかさだ。

▼ ゲーム中画面



銀座周辺



左の絵は銀座のコンセプトアート。
交差点にあるのは路線バスの方向を変えるための転車台。ビル屋上に見える飛行客船の発着場が、銀座の豪華絢爛さを際立たせている。中央の奥には、初期設定の帝都の原動力である蒸気塔が見える。

▼ ゲーム中画面







▲ 夜のイメージ画

銀座を彩るさまざまな建築物や各所に見て取れる蒸気パイプは、"太正"の雰囲気とともに蒸気が動力源であることを感じさせる。

▼ 銀座周辺の建物



銀座大通り／カフェ ジル・ド・レ



▼ ゲーム中画面



銀座大通り銀六百貨店のショーウィンドウにはモダンな服が飾られている。
天宮さくらのブローチもここで販売されていたもの。



▲ ゲーム中画面



花組メンバーが足しげく通うカフェにはさまざまなスイーツが陳列されており、その味は伯林華撃団のマルガレーテをも魅了する。

屋上遊園地



帝都の家族で賑わう屋上遊園地には、観覧車がありアドバルーンが飛ぶ。軽食の売店ではビールやざるそばが販売されているらしい。

▼ ゲーム中画面



観覧車内部



デートイベントのクライマックスとなる観覧車の内部。ゲーム中では窓から帝都の夜景を見ることができる。

▼ ゲーム中画面



銀座横丁／神龍軒

▼ ゲーム中画面







▲ ゲーム中画面



上海華撃団の日本支部拠点でもある神龍軒。
その厨房は"炎の飯使い"シャオロンの聖地ともいえる。
ゲーム中では、食材の野菜たちが聖地に彩りを添えている。

ミカサ記念公園



海に面し、人々の憩いの場となる公園。ゲーム中では波に光る水面や飛び交う海鳥や花と戯れる蝶々など、のどかな雰囲気を再現している。

▼ ゲーム中画面



歌舞伎座前





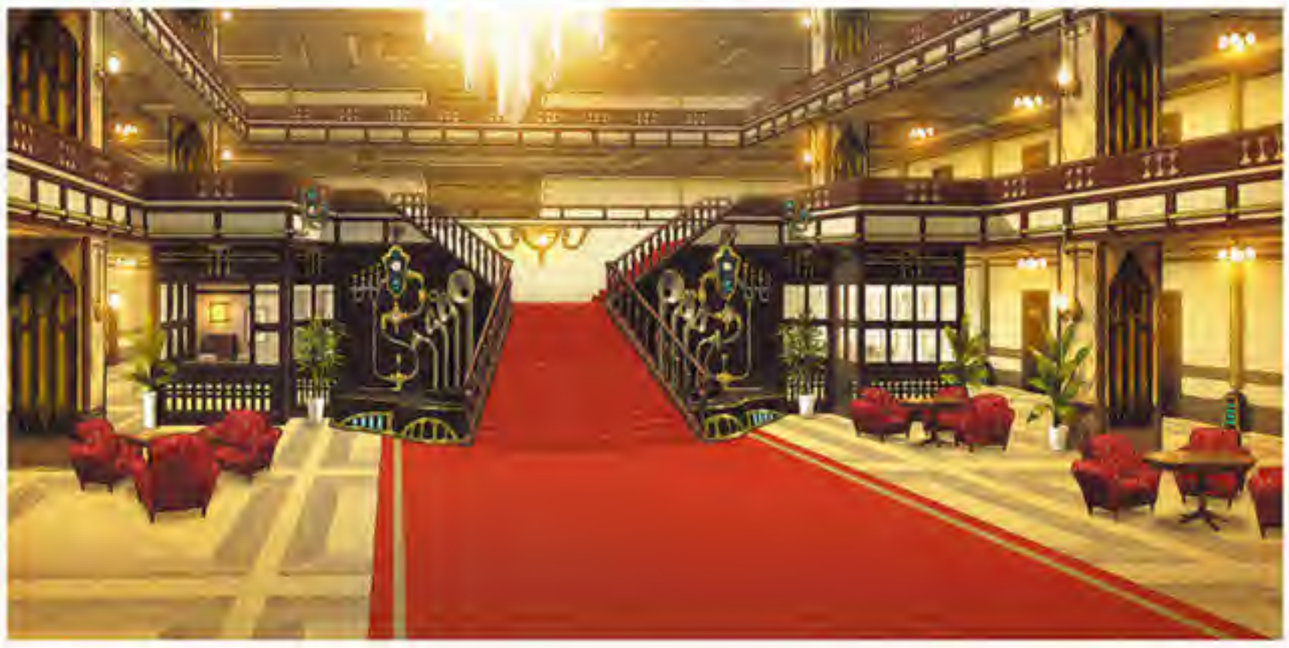




ゲーム中画面 ▶



大帝国ホテル



▼ ゲーム中画面



大帝国劇場 1階ロビー／売店



こまちの城である売店にはおなじみのブロマイドのほか、ゲキゾウくんぬいぐるみやプログラムなど、帝劇ファンを魅了するグッズが販売されている。

▼ ゲーム中画面



▼ 販売されているグッズなど



❶ ぬいぐるみ　❷ 帝劇まんじゅう　❸ 手ぬぐい　❹ ブレスレット　❺ 絵はがき
❻ 作品解説　❼ ノート　❽ 観劇の手引き　❾ プログラム
❿ 湯呑み　⓫ 帳簿

▼ 壁に貼られているポスター



▼ 花組隊員のイメージカラーの扇子



▼ 売店で販売されているポスター











▼ 1階ロビーに飾られている絵





▼ 1階ロビー、食堂に飾られている絵画

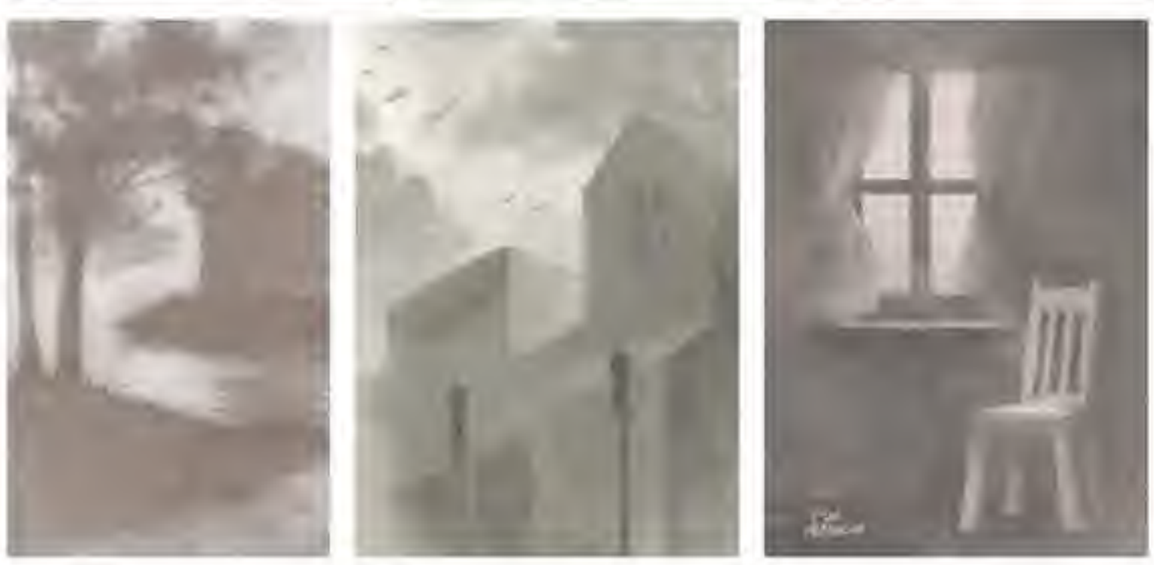






▼ サロンに飾られている絵





大帝国劇場 支配人室



▼ ゲーム中画面



▼ 室内の小物

❶


❷


❸


❹


❺


❻


❼


❽


❾


❿


⓫


❶ 床の間の絵画　❷ 電話　❸ 卓上ライト　❹ 帝劇万年筆
❺ 謎のスイッチ箱　❻ 書類の山　❼ 伝声管(接地面)
❽ アクセサリー箱　❾ イヤリング
❿ 出入口の上にある長刀　⓫ 長刀置き

▼ 廊下に離れているすみれの肖像画



▼ 支配人室前に貼られているメンバー表



▼ 経理室のカレンダー



▼ すみれが持っている扇子



大帝国劇場 神山の部屋







❶ 卓上ライト
❷ 壁に貼ってある写真

▼ ゲーム中画面



大帝国劇場 さくらの部屋



▼ ゲーム中画面





❶ 卓上ライト



❷ ペン・ペン立て・インク

❸



❸ 絨毯



❶ さくらの実家の写真　❷ 狗の置物　❸ ミシン　❹ 刀掛け
❺❻ 旧帝国歌劇団のポスター　❼ 真宮寺さくらのブロマイド

▼ ゲーム中画面



❶



❷



❸



❹



部屋にはさくらの愛刀「帝剣・天宮国定」が置いてあるが、幻庵に奪われたあとで部屋に行くと、刀掛けからなくなっている。

❺



❻



❼



大帝国劇場 初穂の部屋



❶



❷



❶ ゴミ箱
❷ 机

▼ ゲーム中画面





▼ ゲーム中画面



❸ 絵筆・筆洗い・皿など
❹ 絵馬(壁掛け)
❺ 絵馬(机の上)



大帝国劇場 あざみの部屋



❶



❷



❸



❶ 欄間の模様
❷ 畳の縁の柄
❸ ゴミ箱

▼ ゲーム中画面





❹

❹ ししおどし　❺ ぬいぐるみ
❻ 布団の柄　❼ ちゃぶ台の上のお菓子

❺



❻



❼



▼ ゲーム中画面



大帝国劇場 アナスタシアの部屋



※台本が立てかけてある



❶ 心を開くきっかけとなった奇跡の鐘の台本のみ、立てかけてある。

▼ ゲーム中画面



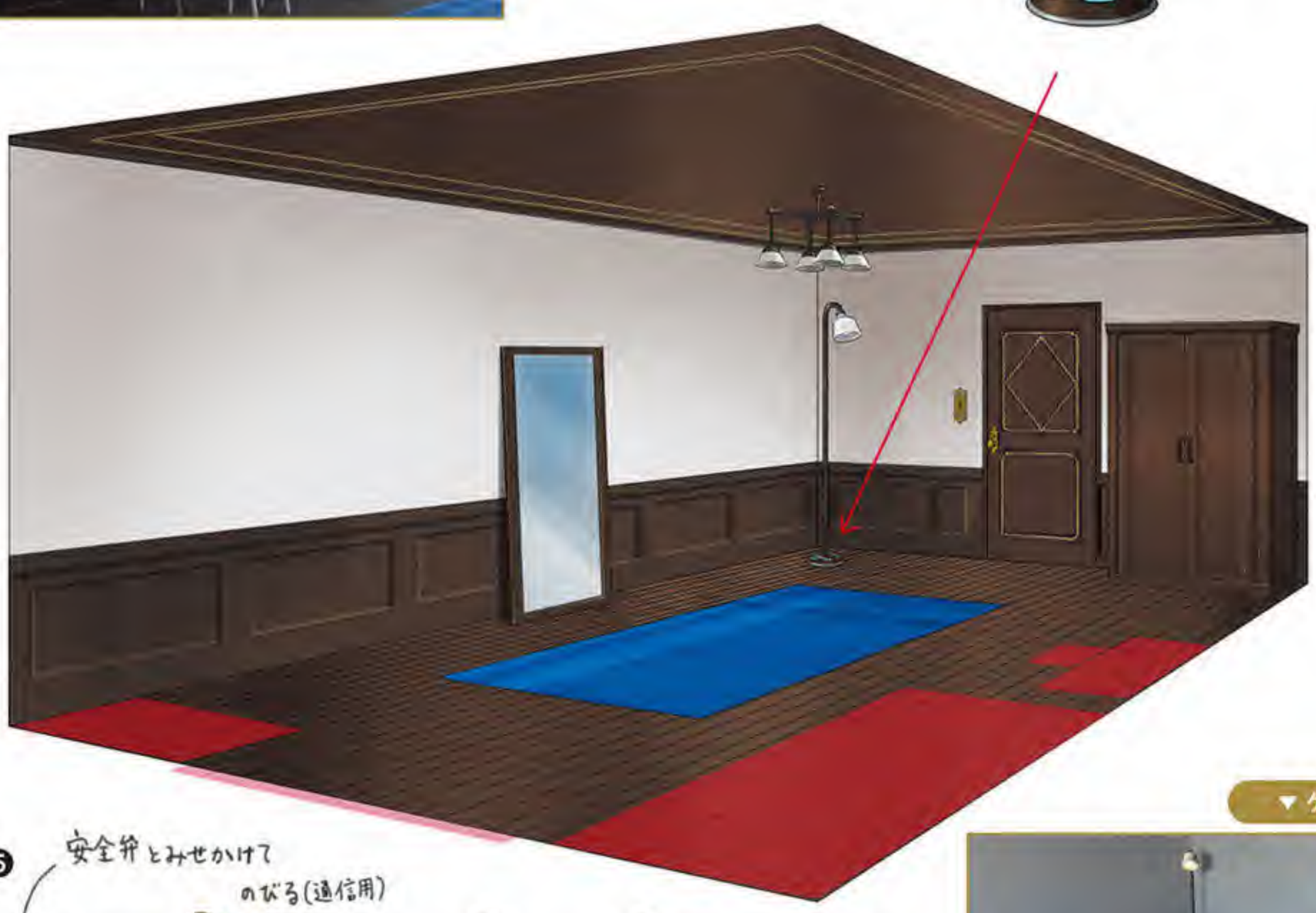


❷

❸

❹

❶ 台本 ❷ マグカップ
❸ デザインラフ ❹ スタンドの台座



❺ 安全弁とみせかけて のびる(通信用)



❻



❼



❺ ラジオ ❻ ペン立て ❼ ペン

▼ ゲーム中画面



大帝国劇場 クラリスの部屋



❶





❸

▼ ゲーム中画面



❷



❶ 家族写真
❷ 食器棚　❸ 絨毯



❹



❺



❹ 机　❺ フロアスタンド

▼ ゲーム中画面



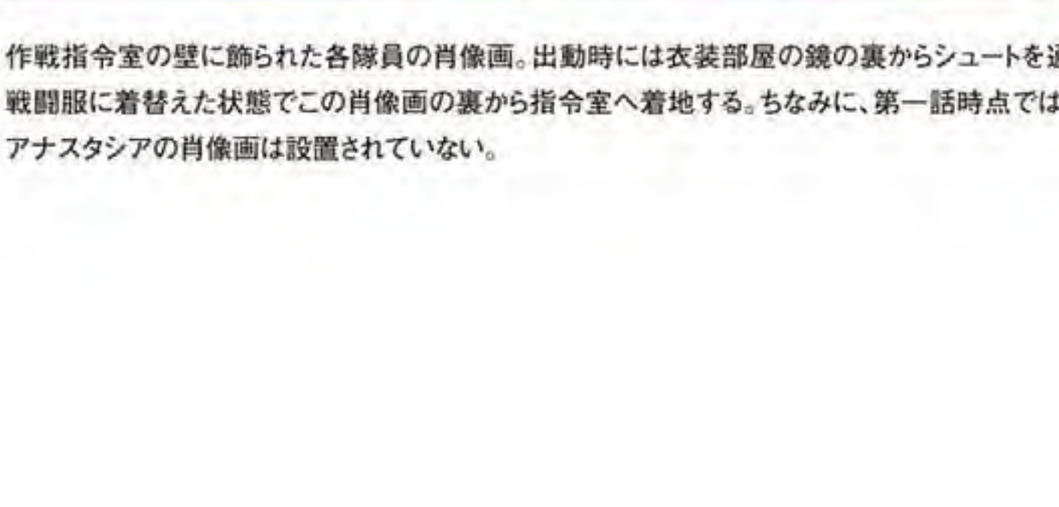
大帝国劇場 作戦指令室の肖像画













作戦指令室の壁に飾られた各隊員の肖像画。出動時には衣装部屋の鏡の裏からシュートを通り、戦闘服に着替えた状態でこの肖像画の裏から指令室へ着地する。ちなみに、第一話時点ではまだアナスタシアの肖像画は設置されていない。





天宮さくらの実家

鍛冶小屋の物置には、さくらが幼少のころ作った霊剣「あたらか」や、神山の2本の木刀など思い出の品が大切にしまわれている。



▼ ゲーム中画面

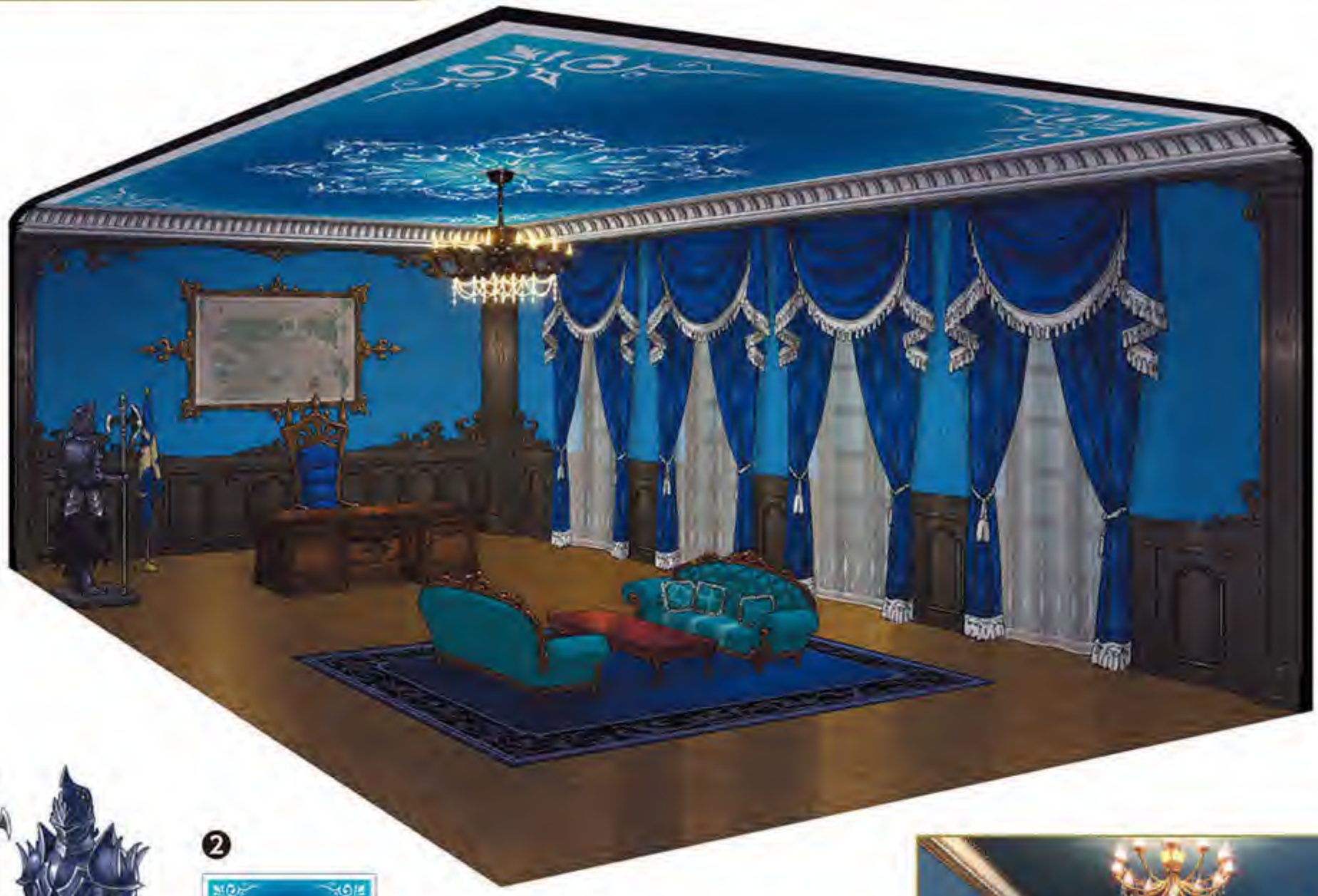


▼ ゲーム中画面





プレジデントGの執務室





❶



❷



❸



❹

❶鎧 ❷天井 ❸壁紙 ❹カーテン



▲ ゲーム中画面

帝國競技場



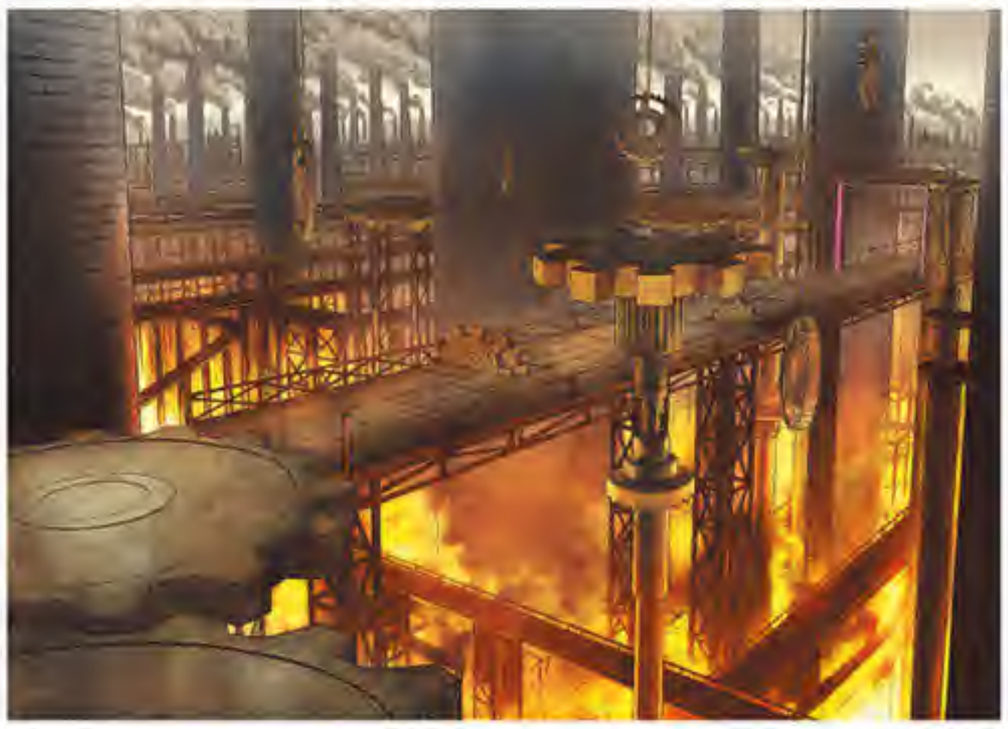




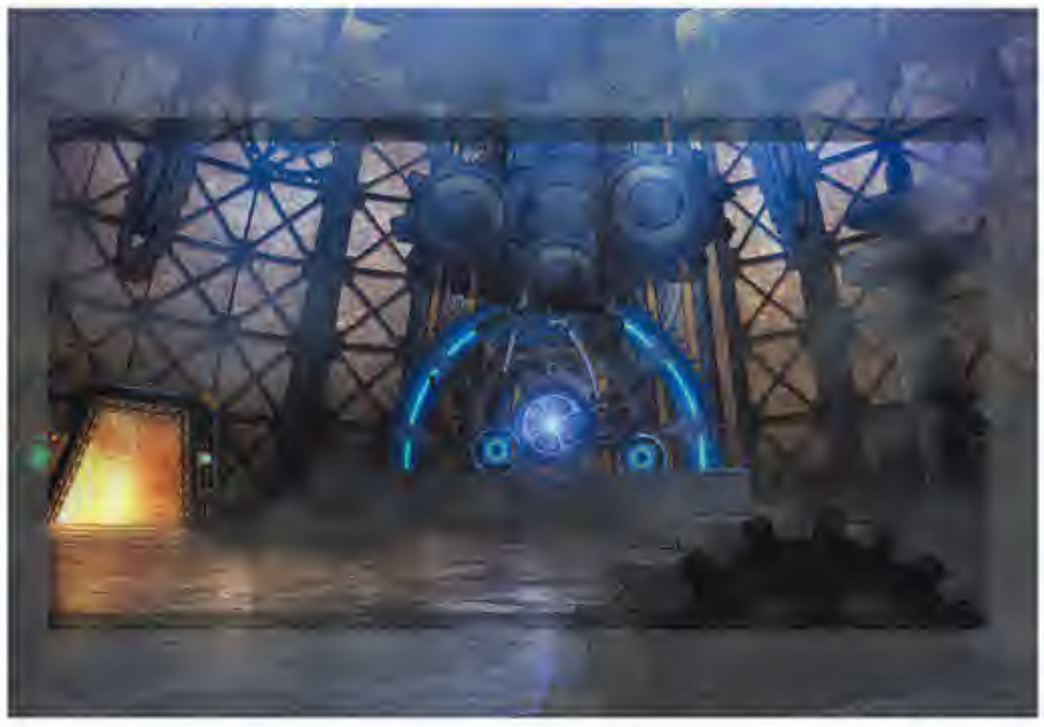
▼ ゲーム中画面



魔幻空間・夜叉







▼ ゲーム中画面



夜叉の正体が幻庵の傀儡であることから、その魔幻空間のモチーフは歯車や骨組みなど、からくり人形の内部のようなイメージになっている。また、溶岩や炎は憎悪の象徴として加えられた。

魔幻空間・戒

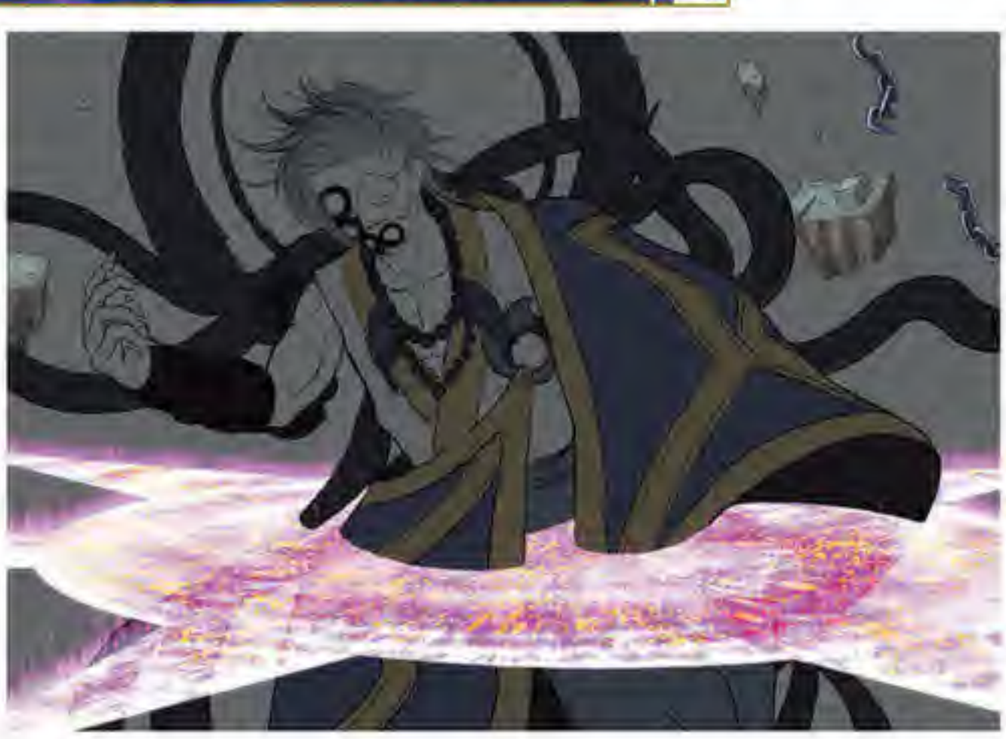


最終ステージは幻庵の魔幻空間である“幻都と帝都の狭間”。幻都の象徴として鎖や空の禍々しさが、帝都の象徴として競技場の破片が浮いており、どちらにも転びかねない危うさを表現している。

▼ ゲーム中画面







歌劇ポスター

帝国歌劇団が行った公演のポスターを掲載。これらのポスターは帝劇内にも貼り出されていて、公演が変わるごとにキチンと貼り替えられている。










花組
赤頭巾
「わたし、おばあちゃんの家に行ってくる！」
主演
望月 あざみ
帝國歌劇團


帝國歌劇團 花組公演
サロメ
「ついにあなたにくちづけた」
主演・アナスタシア・パルマ


スリア
スリラク
不思議の国のスリア
花組公演
帝國歌劇團


花組十二月公演
奇跡の鐘
クラリス
アナスタシア・パルマ
天宮さくら
里咲初花
望月あざみ
愛の鐘が鳴る日
今宵奇跡がおこります
帝國歌劇團
花組公演





「アラジン」「新選組」「赤頭巾」「サロメ」「不思議の国のアリス」のポスターに描かれている衣装は、ゲームのDLCでそれぞれのメンバーに着せることができる。また、クリスマス公演「奇跡の鐘」のポスターは、イラストそのままの上演シーンがゲーム中で観られる。

ブロマイド

本作から新たに登場する62枚のブロマイドを一挙に掲載。花組隊員たちや他国の華撃団たちの勇士や日常での一コマを確認してみよう。



No.001【帝国紳士　神山誠十郎】



No.002【花組を率いる　神山隊長】



No.003【花組隊長　休息中……】



No.004【出撃!　神山誠十郎!】



No.005【神速の神山誠十郎】



No.006【出撃!　花組隊長 神山誠十郎!!】



No.007【隊長は一日にしてならず】



No.008【以心電心　神山機!】



No.009【見返りさくら】



No.010【帝劇のトップスタァ、天宮さくらです!】



No.011【さくらの日常。鍛錬鍛錬、日々鍛錬!】



No.012【特別な一日　～さくら～】



No.013【新たなる力　試製桜武】



No.014【蒼天に咲く乙女　さくら】



No.015【帝国華撃団・花組　天宮さくら】



No.016【奇跡の鐘　～さくら～】



No.017【東雲初穂　嵐を呼ぶ乙女!】



No.018【境内の掃除は初穂ちゃんにおまかせ!】



No.019【腹ペコ初穂】



No.020【特別な一日　～初穂～】



No.021【熱く燃える戦乙女　初穂】



No.022【魂の一撃！　東雲初穂】



No.023【帝都のみんなの、笑顔の為に】



No.024【奇跡の鐘　～初穂～】



No.025【おまんじゅう一直線！】



No.026【おっきいぐるぐる観覧車！】



No.027【帝劇の御庭番・望月あざみ】



No.028【特別な一日　～あざみ～】



No.029【奇跡の鐘　～あざみ～】



No.030【望月流忍者、望月あざみ!　参る!】

No.031【目にもとまらぬ、瞬足のあざみ機】



No.032【出撃準備完了!　あざみ】



No.033【劇場にいざなうアナスタシア】



No.034【歌舞伎座にときめくアナスタシア】



No.035【アナスタシアと秘密の約束】



No.036【特別な一日　～アナスタシア～】



No.037【華麗に戦うアナスタシア】



No.038【敵を撃ち抜く流星　アナスタシア】



No.039【アナスタシア出撃準備】



No.040【奇跡の鐘　～アナスタシア～】



No.041【見つめてクラリス】



No.042【帝劇をお散歩する　クラリス】



No.043【文学少女　クラリス】



No.044【特別な一日　～クラリス～】



No.045【決意を胸に戦うクラリス】



No.046【重魔導を放つクラリス】



No.047【クラリス出撃準備】



No.048【奇跡の鐘　～クラリス～】



No.049【大帝国劇場総支配人　神崎すみれ】



No.050【すみれの右腕　竜胆カオル】



No.051【浪花の商売人　大葉こまち】



No.052【敏腕メカニック　司馬令士】



No.053【炎の飯使い　ヤン・シャオロン】



No.054【上海華撃団隊長　ヤン・シャオロン】



No.055【神龍軒の看板娘　ホワン・ユイ】



No.056【上海華撃団　ホワン・ユイ】



No.057【倫敦華撃団団長　アーサー】



No.058【倫敦華撃団　黒騎士ランスロット】



No.059【伯林華撃団隊長　エリス】



No.060【伯林華撃団　マルガレーテ】



No.061【帝劇ファン　西城いつき】



No.062【みかづきの看板娘　本郷ひろみ】

ローディング画面

帝劇から銀座周辺に出たときなどに表示されるローディング画面。そのバリエーションのカラー検証画像をすべて掲載。ゲーム実装までにさまざまなパターンがあったようだ。

新版画風イメージ①

春



夏



秋



冬



新版画風イメージ②

春



夏



秋



冬



レトロ風イメージ

春



夏



秋



冬



昭和レトロポスター風イメージ

春



夏



秋



冬



アイキャッチ

各話の途中で挿入されるアイキャッチを紹介。その話で登場する主要なキャラクターのほか、マンガのコマ割りのような形で名場面を見ることができる。

第一話「新たなる風」



第二話「手のひらほどの倖せ」



第三話「平和の祭典」



第四話「仮面の下」



第五話「さくらの帰郷」



第六話「星と共に去りぬ」



第七話「花の運命」



最終話「心を継ぐもの」



必殺攻撃・合体攻撃

必殺攻撃と合体攻撃を紹介。合体攻撃は変わったシチュエーションとなっているので、見たことがないものがあればぜひともチェックしてほしい。

神山必殺攻撃「縦横無刃「嵐」」

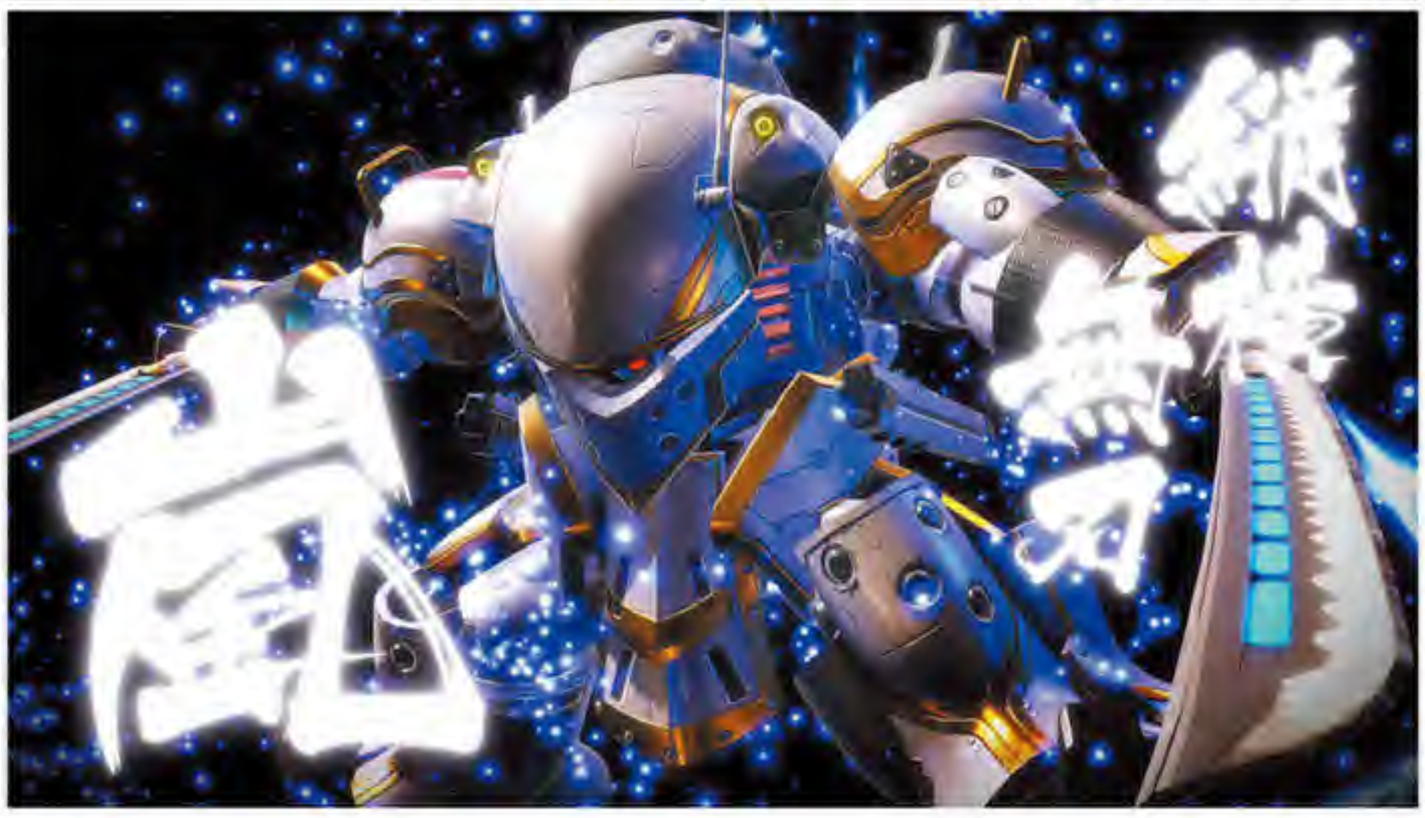












闇を斬り裂く……神速の刃！　縦横無刃「嵐」！

さくら必殺攻撃（三式光武）「天剣・桜吹雪」







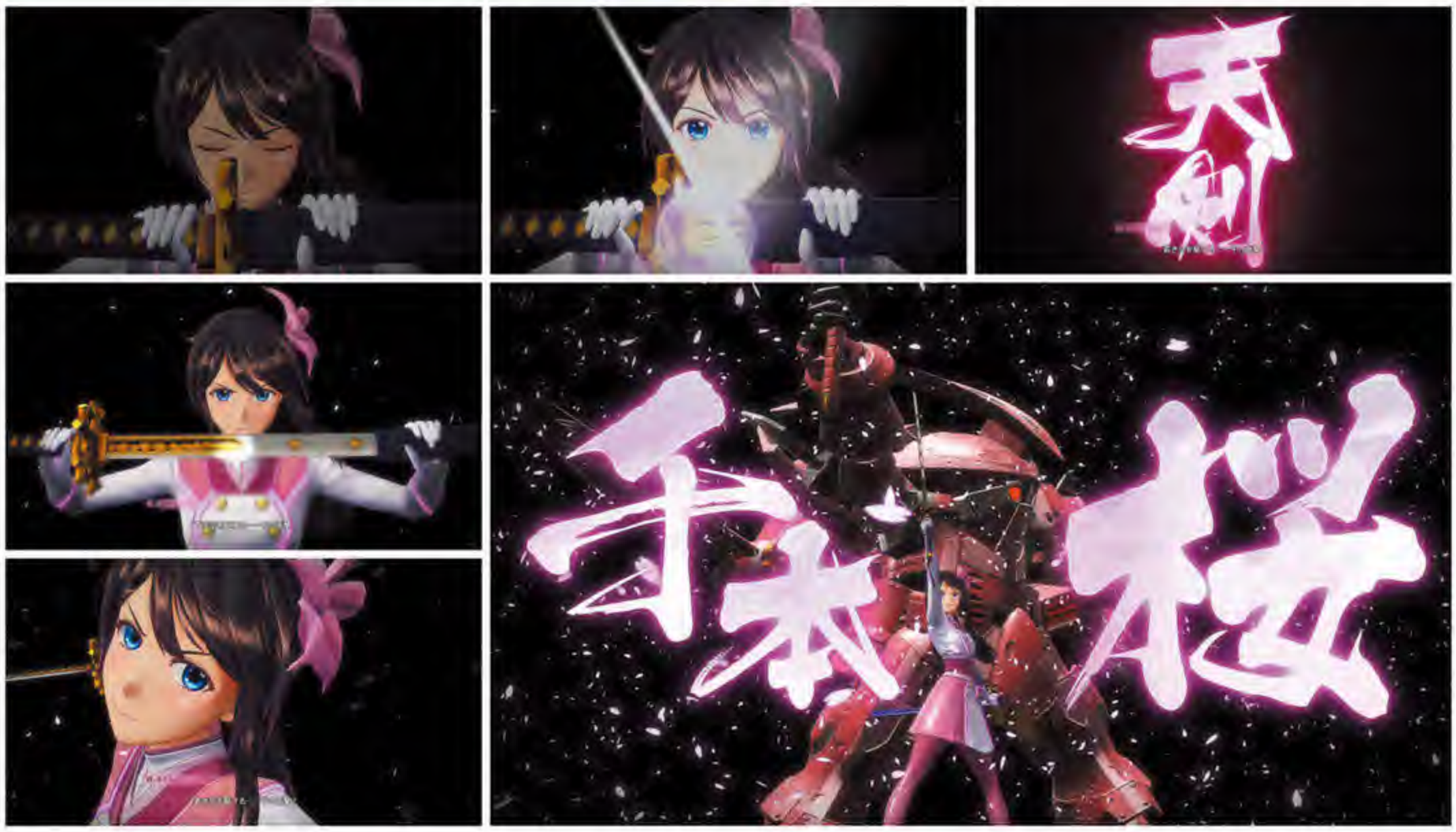






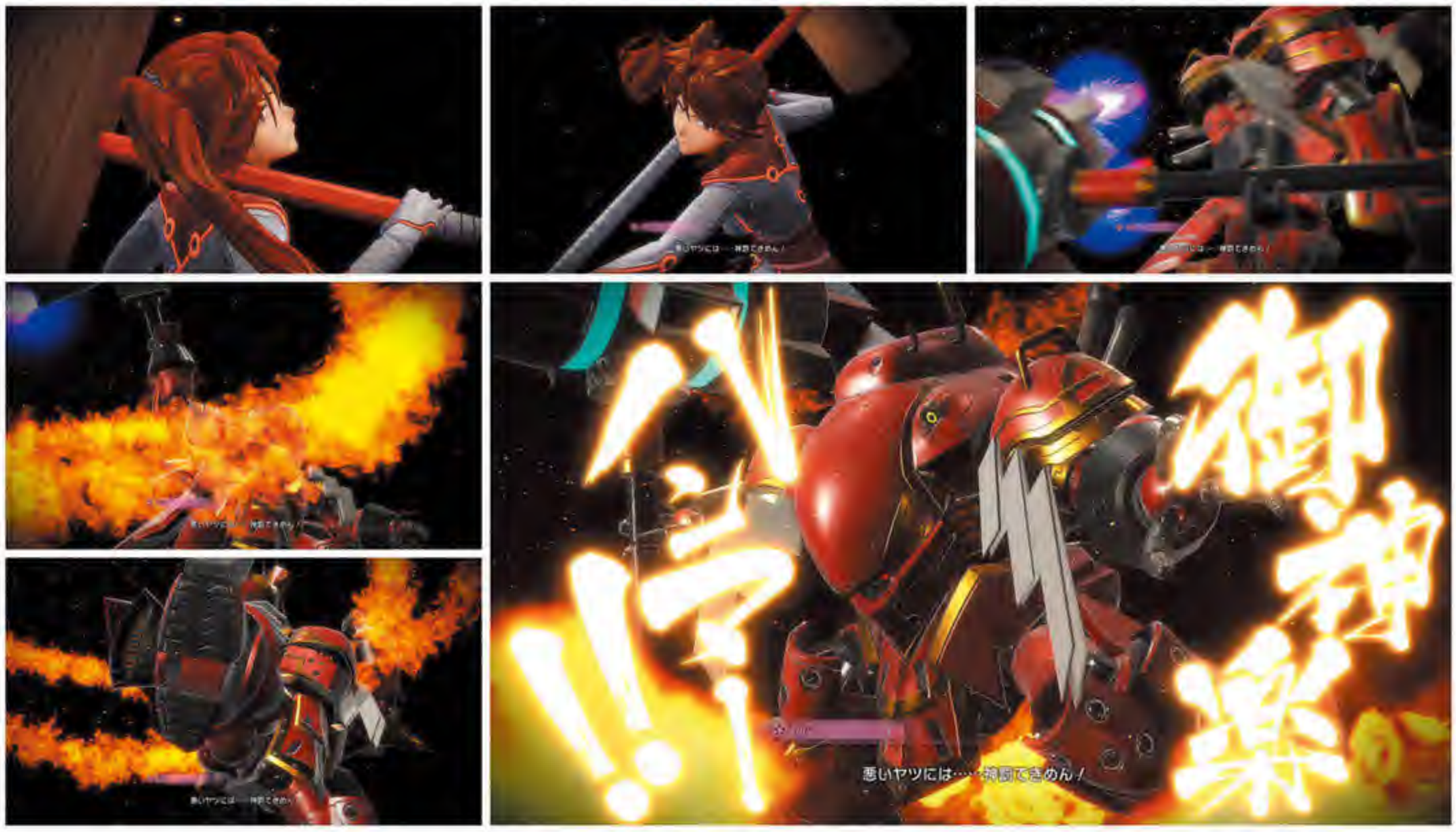
蒼天に咲く花よ……敵を討て！　天剣・桜吹雪！

さくら必殺攻撃（試製桜武）「天剣・千本桜」



蒼き空を駆ける……千の衝撃！　天剣・千本桜！

初穂必殺攻撃「東雲神社の御神楽ハンマー!」



悪いヤツには……神罰てきめん！　東雲神社の御神楽ハンマー!!

あざみ必殺攻撃「望月流忍法・無双手裏剣」



望月流忍法……奥義！　無双手裏剣！

アナスタシア必殺攻撃「アポリト・ミデン」



運命を閉ざす……青き流星！　アポリト・ミデン！

クラリス必殺攻撃「アルビトル・ダンフェール」



グラース・ド・ディアブル！　アルビトル・ダンフェール！

他国華撃団の必殺攻撃

上海華撃団、倫敦華撃団、伯林華撃団もその機体に合わせた特有の攻撃をもっている。第三話や第五話の世界華撃団大戦、第七話の魔幻空間での戦いでその技を見ることができる。

上海華撃団



倫敦華撃団



伯林華撃団



さくら合体攻撃「運命の出会い……」





「合体攻撃、準備完了！」(さくら)　「二人の心を、合わせるんだ！　いくぞ！！」(神山)






「転校生を紹介する。」(白秋)





「あ！　あなた！」(さくら)





「キミは……あの時のオテンバ娘！！」(神山)





「運命の……出会い。」(ふたり)





「いっけえええええええええ！！！！」(ふたり)

初穂合体攻撃「祭りだオイサー!」





「合体攻撃、準備完了だぜ!」(初穂)　「二人の心を、合わせるんだ!　いくぞ!!」(神山)





「アタシ……うまくやれっかな……」(初穂)





「大丈夫だ!　俺が……ついてる!!」(神山)





「いくぜ、祭りだあああああーーーーっ!」(ふたり)





「神山!　最高の気分だぜ!!」(初穂)　「オイサ!　オイサ!　オイサ!　オイサ!」(群衆)　「もっとだ!　もっと盛り上がっていくぞ!!」(神山)





「乱れ太鼓!!　祭りだオイサー!!」(ふたり)　「いっけえええええええええ!!!!」(ふたり)

あざみ合体攻撃「2人の望月流奥義」





「合体攻撃、準備完了。」(あざみ)　「二人の心を、合わせるんだ！　いくぞ！！」(神山)





「望月流忍術、100人分身の術！」(あざみ)　「ふふふ……本物、どれかわかる？」(あざみ)





「本物は……この子だね。」(神山)





「すごい忍術！」(あざみ)





「ははっ……修行の成果かな。」(神山)





「これが二人の……望月流奥義！！」(ふたり)　「いっけえええええええ！！！！」(ふたり)

アナスタシア合体攻撃「伝説の星座たち」





「合体攻撃、準備完了よ！」(アナスタシア)　「二人の心を、合わせるんだ！　いくぞ！！」(神山)





「あれは……私の星座、天秤座ね。」(アナスタシア)





「えっと……あれは、何の星座かしら。」(アナスタシア)





「アレは……神山座だよ。」(神山)





「私を……守ってくれているみたい……」(アナスタシア)　「気に入って、もらえたかな？」(神山)





「伝説の……星座たち……」(ふたり)　「いっけえええええええ！！！！」(ふたり)

クラリス合体攻撃「月がきれいだね……」





「合体攻撃、準備完了です！」(クラリス)　「二人の心を、合わせるんだ！　いくぞ！！」(神山)





「きやつ……」(クラリス)　「ご、ごめん。お先にその本、どうぞ……」(神山)





「い、いえ……そちらこそお先に……」(クラリス)





「じゃあ……」(神山)　「二人で読もうか。」(神山)





「はい……」(クラリス)



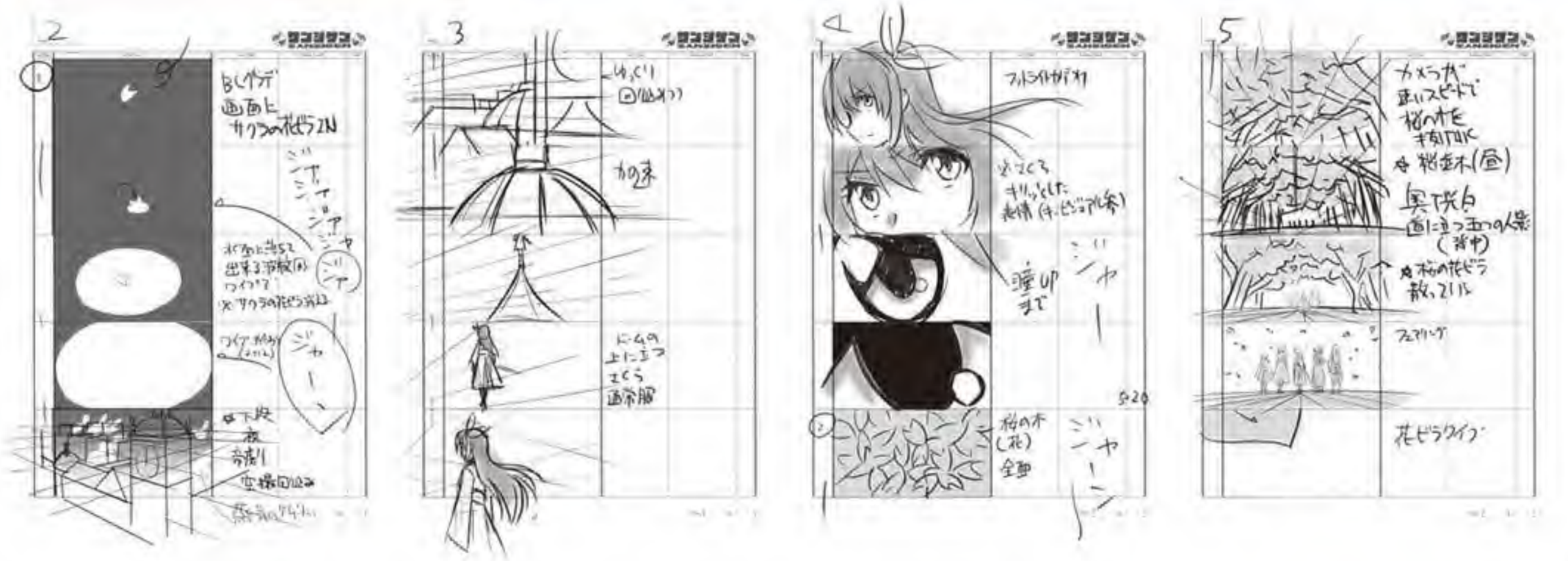


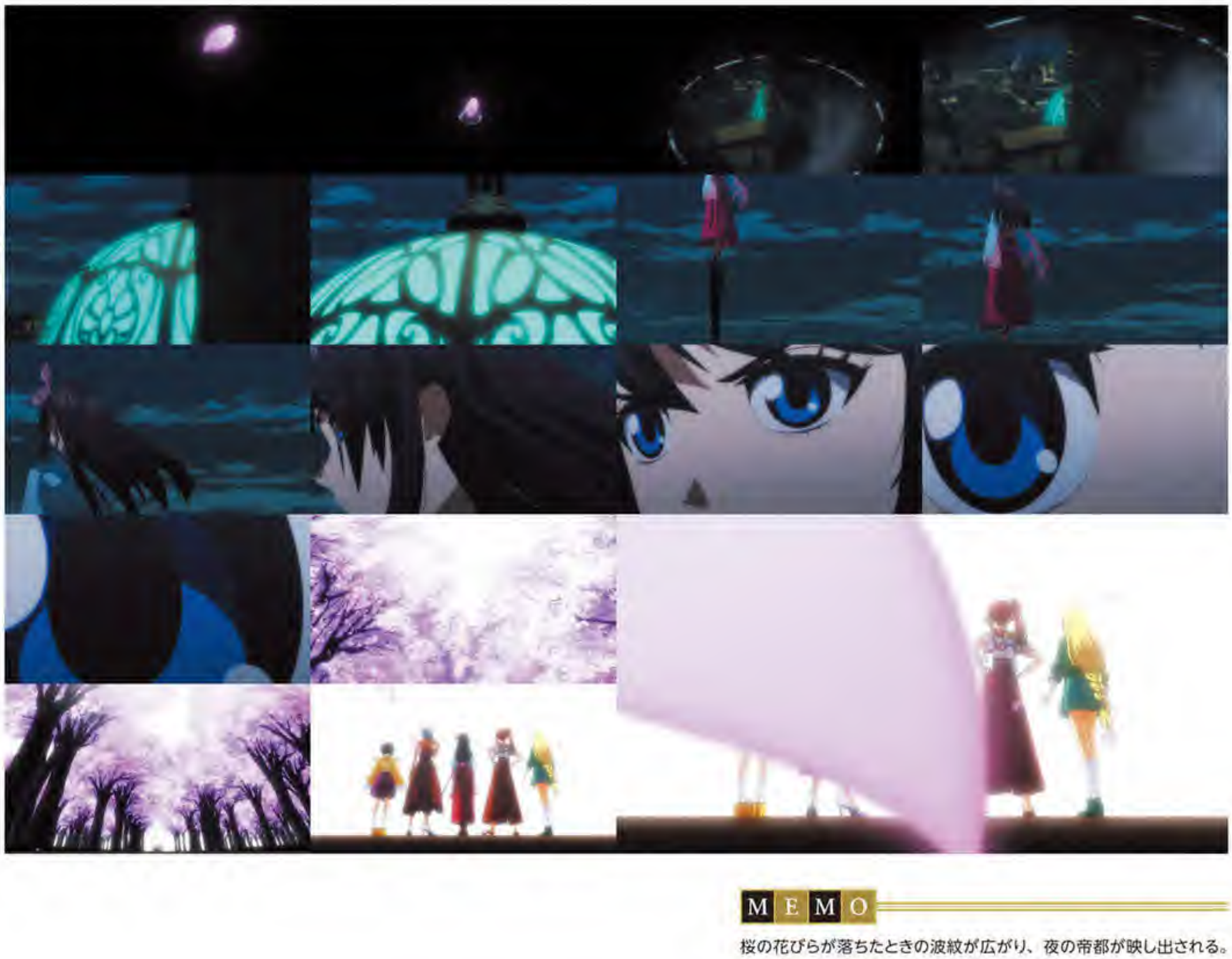
「今日は……月が綺麗だね。」(ふたり)　「いっけえええええええええ！！！！」(ふたり)

絵コンテ

ゲーム中、随所に流れるアニメーションムービー。それらの絵コンテの一部を紹介する。
実際のゲーム画面も掲載しているので、違いを比較してみてほしい。

オープニング1

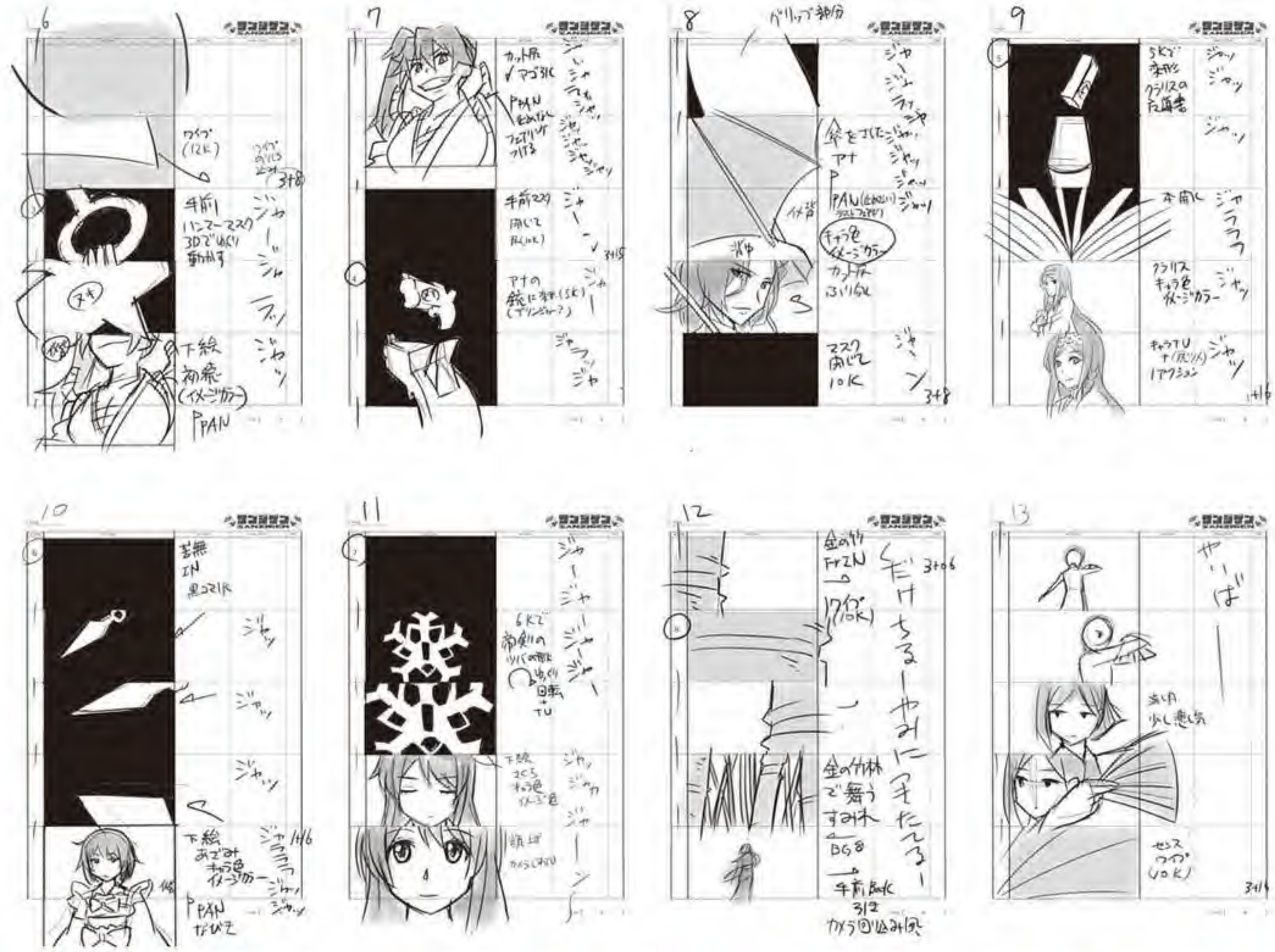




MEMO

桜の花びらが落ちたときの波紋が広がり、夜の帝都が映し出される。
時計塔の上に立つさくらのアップから桜並木へと場面が移り、花組隊員たちの後ろ姿が映し出される。

オープニング2

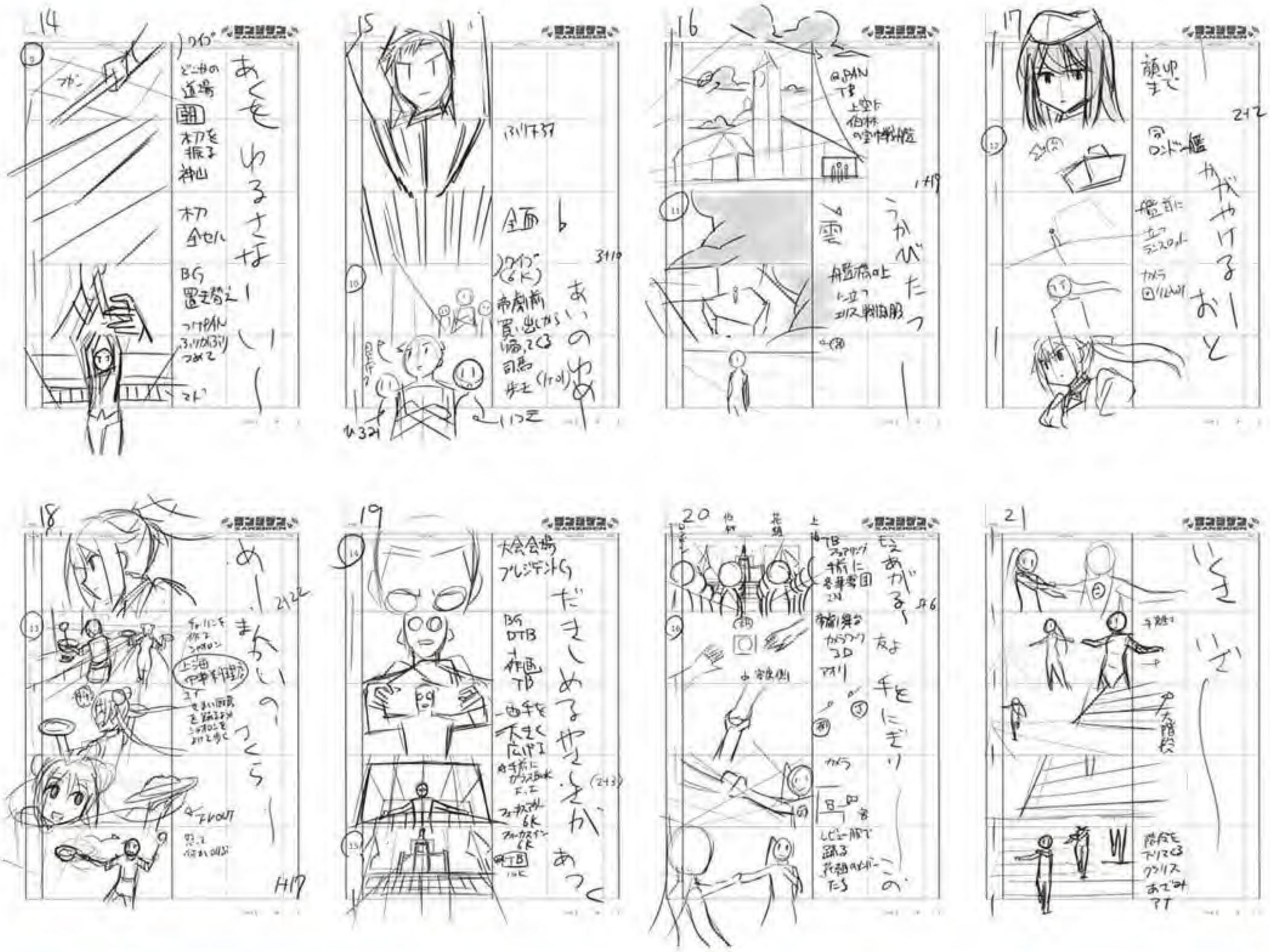




MEMO

隊員たちそれぞれの特徴的な武器やマークなどとともに、顔が映し出される。そして場面は竹林となり、旧花組のトップスタァであり現総司令であるすみれが、悲しげな表情で舞う。

オープニング3

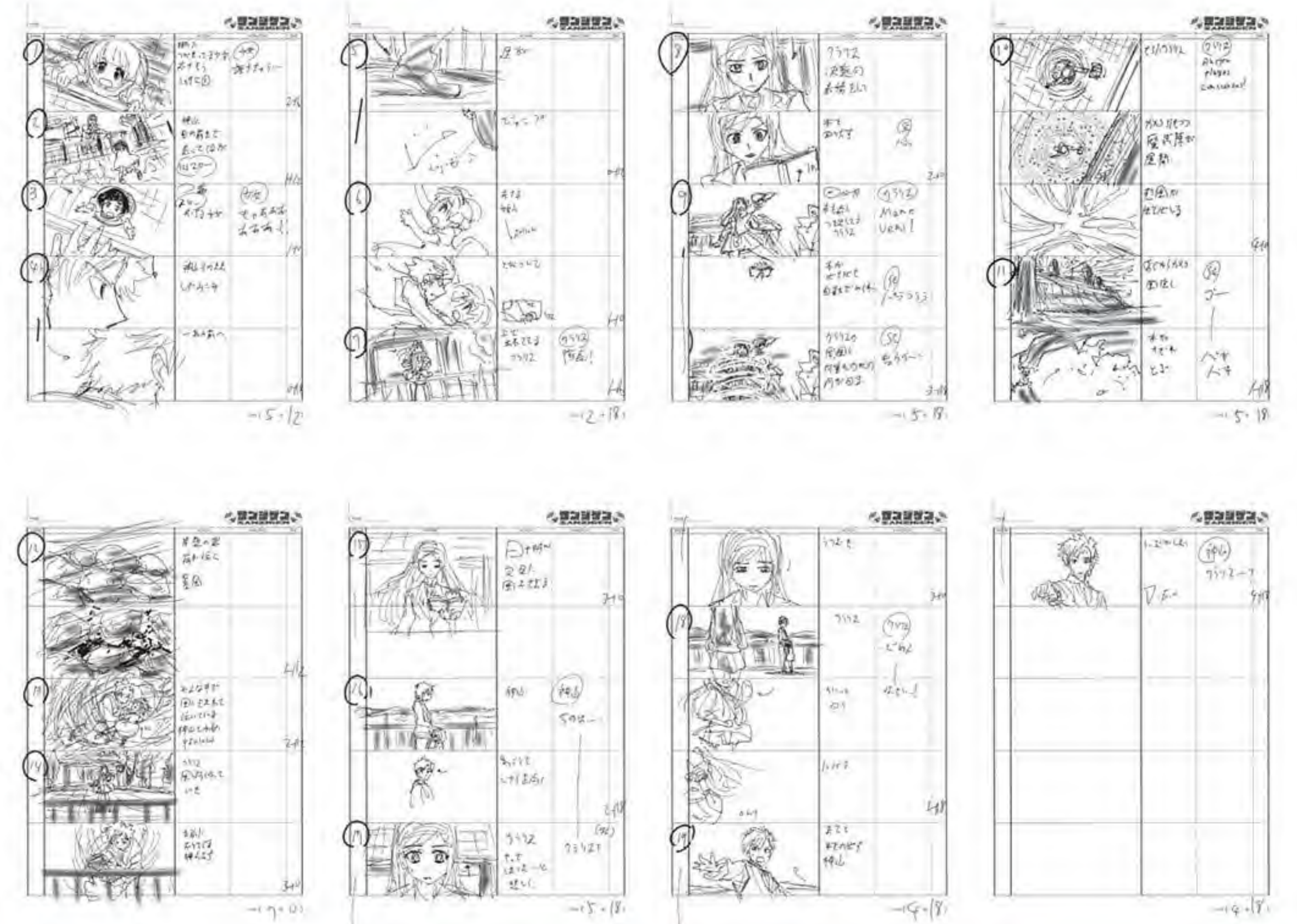




MEMO

神山が木刀を振るうと場面が銀座へ。花組を支える司馬たちなどが空に視線を向けると、そこにはライバルである各国の華撃団の姿が。そして、花組の歌劇団としての舞台へと場面が移り変わる。

第二話「クラリスの力」





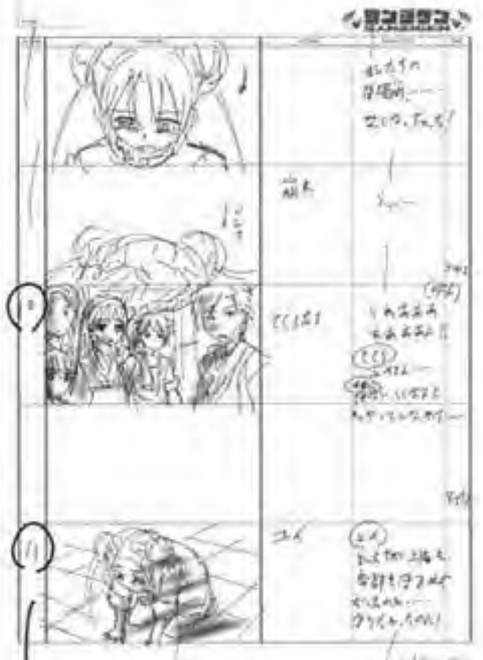
MEMO

落ちそうになった子どもを助けようとする神山だったが、いっしょに落下してしまう。その危機に、クラリスは重魔導を発動して神山たちを助けるが、破壊の力を使った後ろめたさからかその場を去ってしまう。

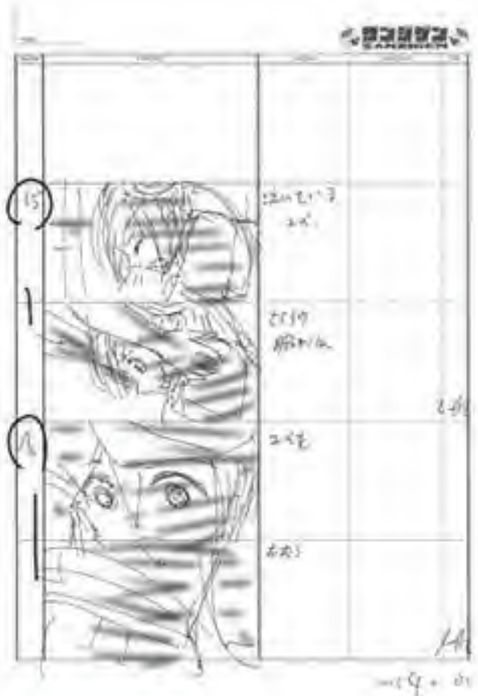
第三話「後は頼んだぜ」



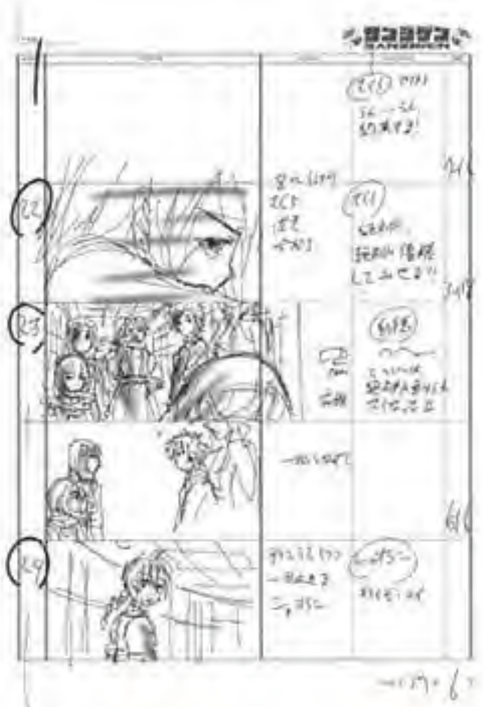


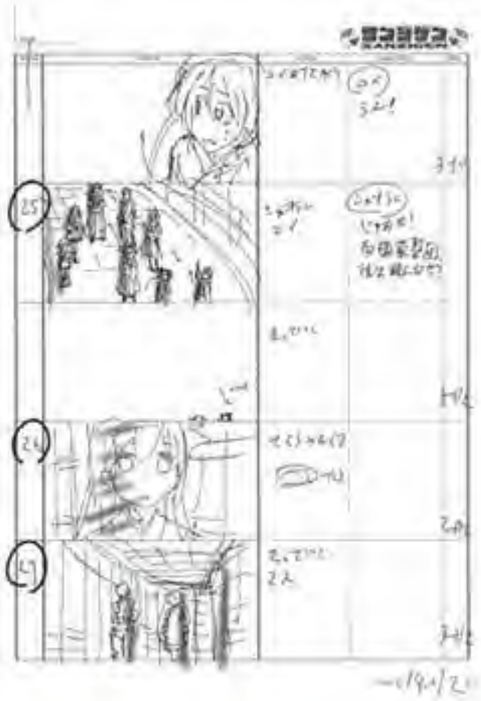












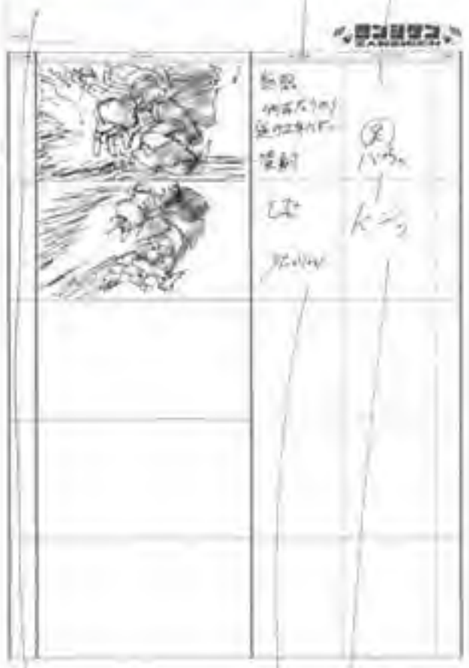


MEMO

下馬評を覆し、上海華撃団を下した帝国華撃団。負ければ解散する運命にあり、ユイは居場所がなくなってしまうと悲しむ。そんな彼女をさくらはやさしく包むのだった。

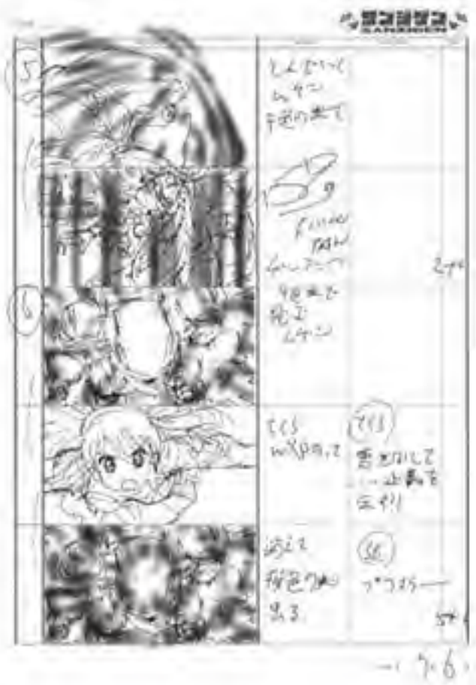
最終話「悪を倒して、正義を示す」

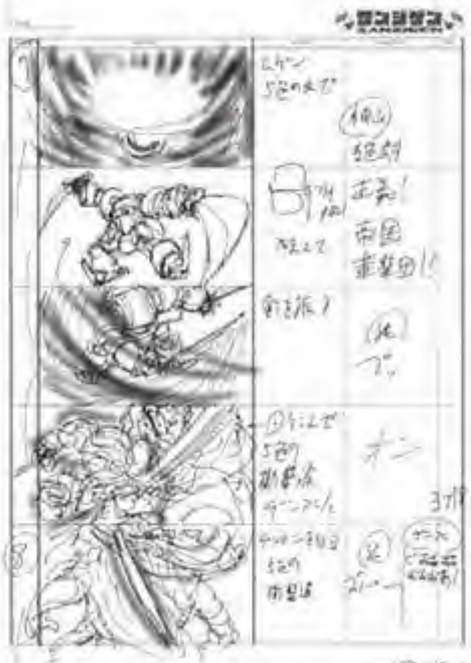


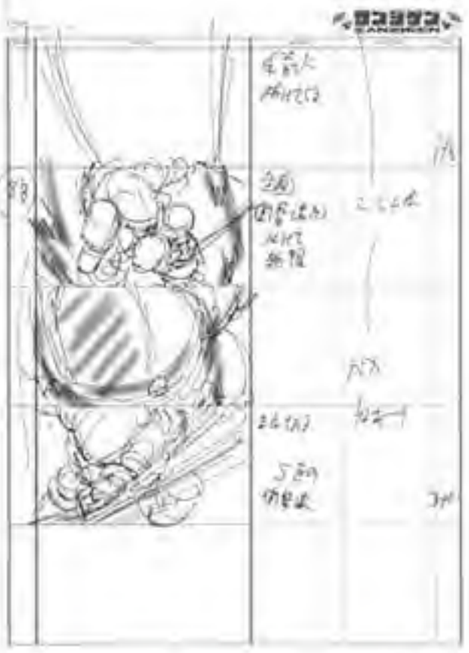


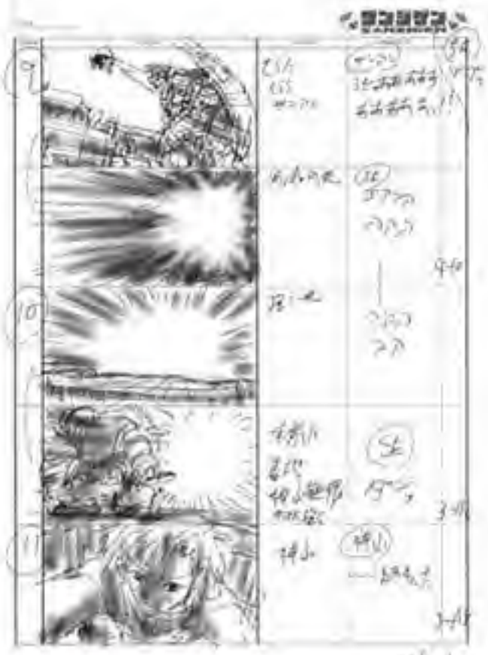














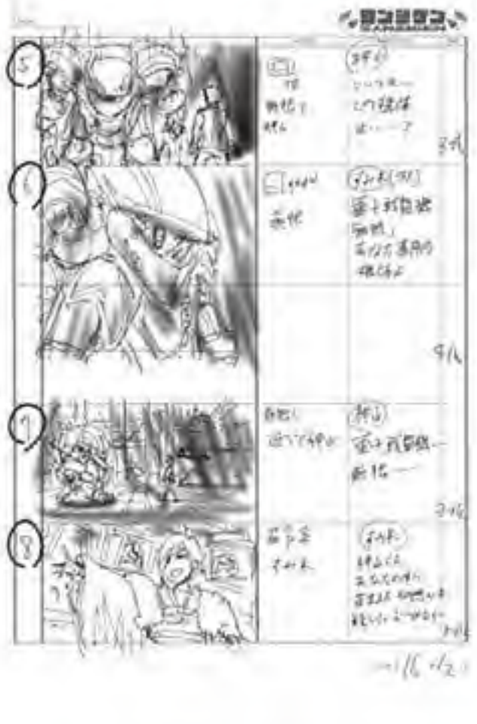
MEMO

幻庵葬徹との最終決戦。神山の無限は花組隊員たちの想いを受けた一太刀で幻庵を切り裂き、最後の力を込めた一撃で完全に消滅させるのだった。

霊子戦闘機・無限　神山機初出撃







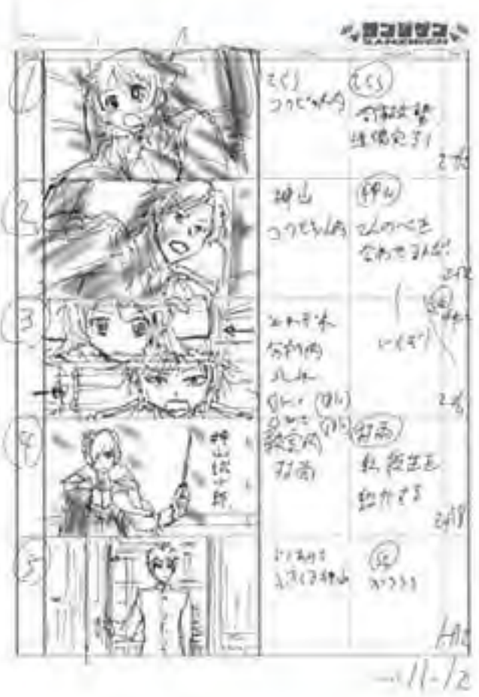




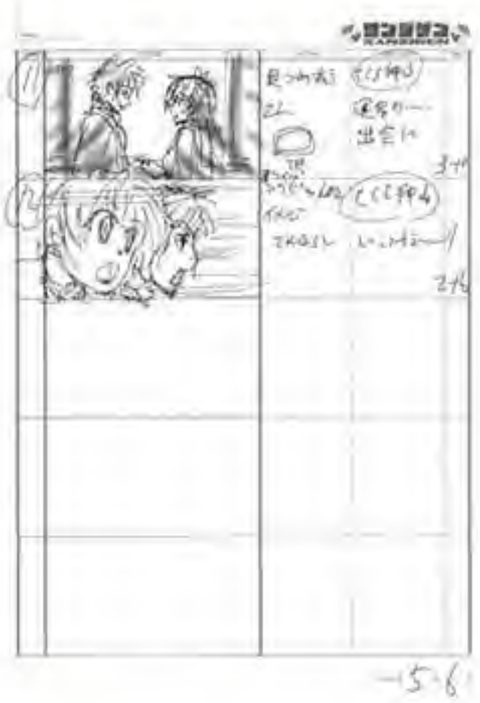
MEMO

さくらのピンチに自分が出撃することができず、助けることができないと嘆く神山。そのとき翔鯨丸が到着。すみれが神山に三式光武に変わる霊子戦闘機・無限を用意するのだった。

さくら　合体攻撃





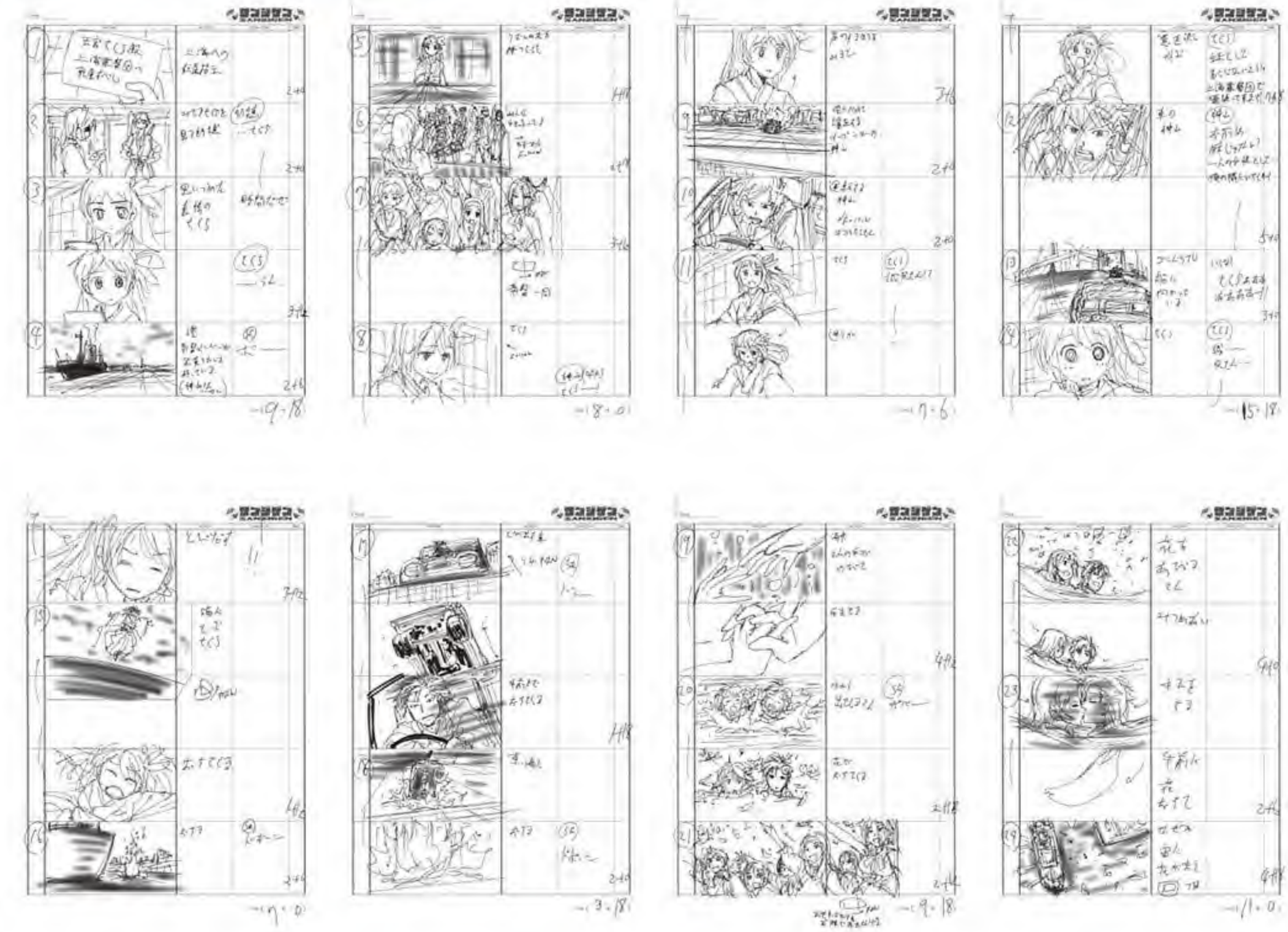




MEMO

さくらの合体攻撃。三式光武と試製桜武のどちらで発動しても展開は同じだが、コックピットの形状が違うため、冒頭に入るさくらのカットインが変化する。なお、続きのカットについては、さくらの合体攻撃(P.202)を見てほしい。

さくら　エンディング

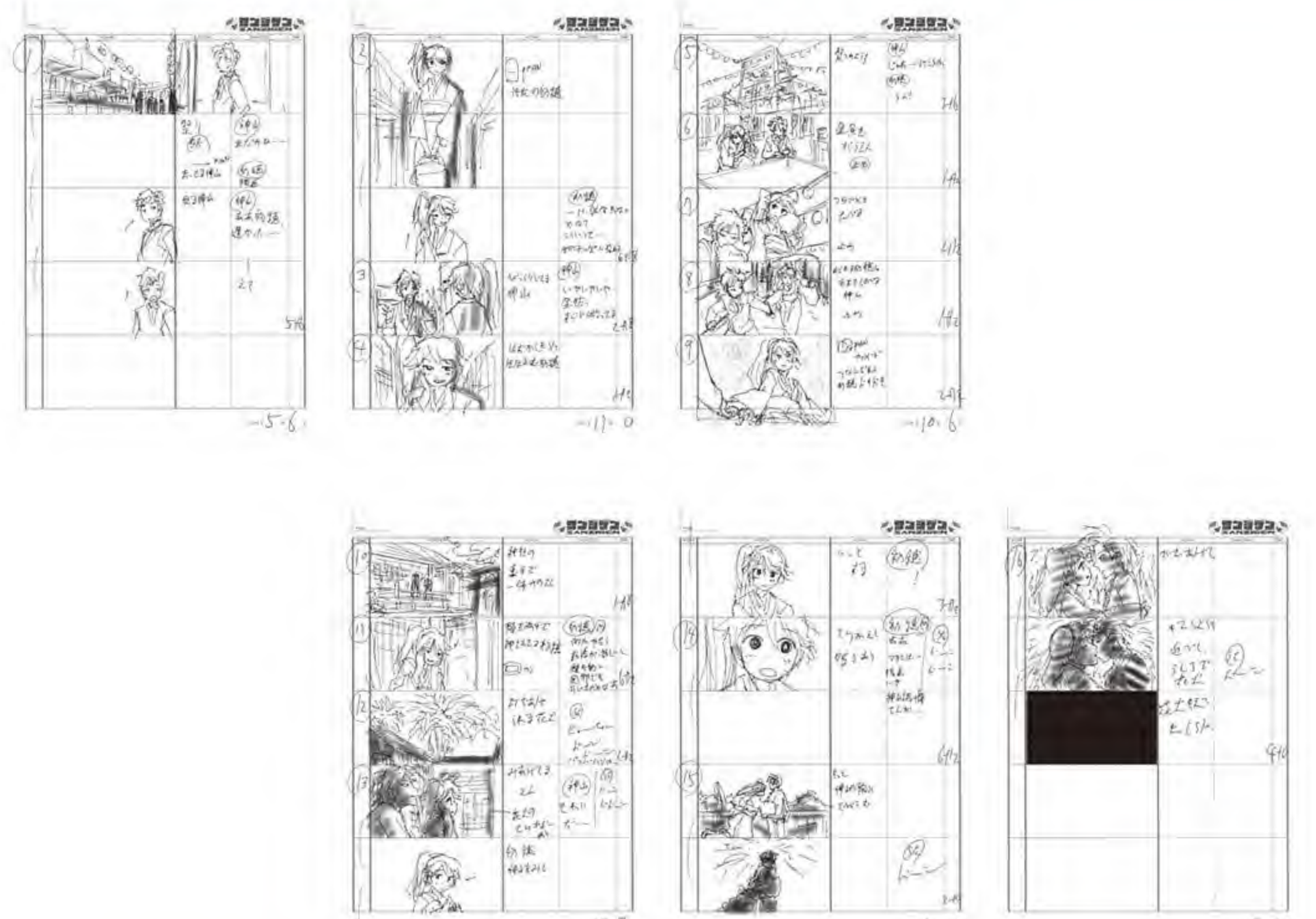




MEMO

上海華撃団への転属が決まったさくら。皆が見送る中、神山が車で駆けつける。妹として恥じないように活躍すると告げるさくらだが、神山はひとりの女性として隣にいてほしいと告白する。

初穂　エンディング

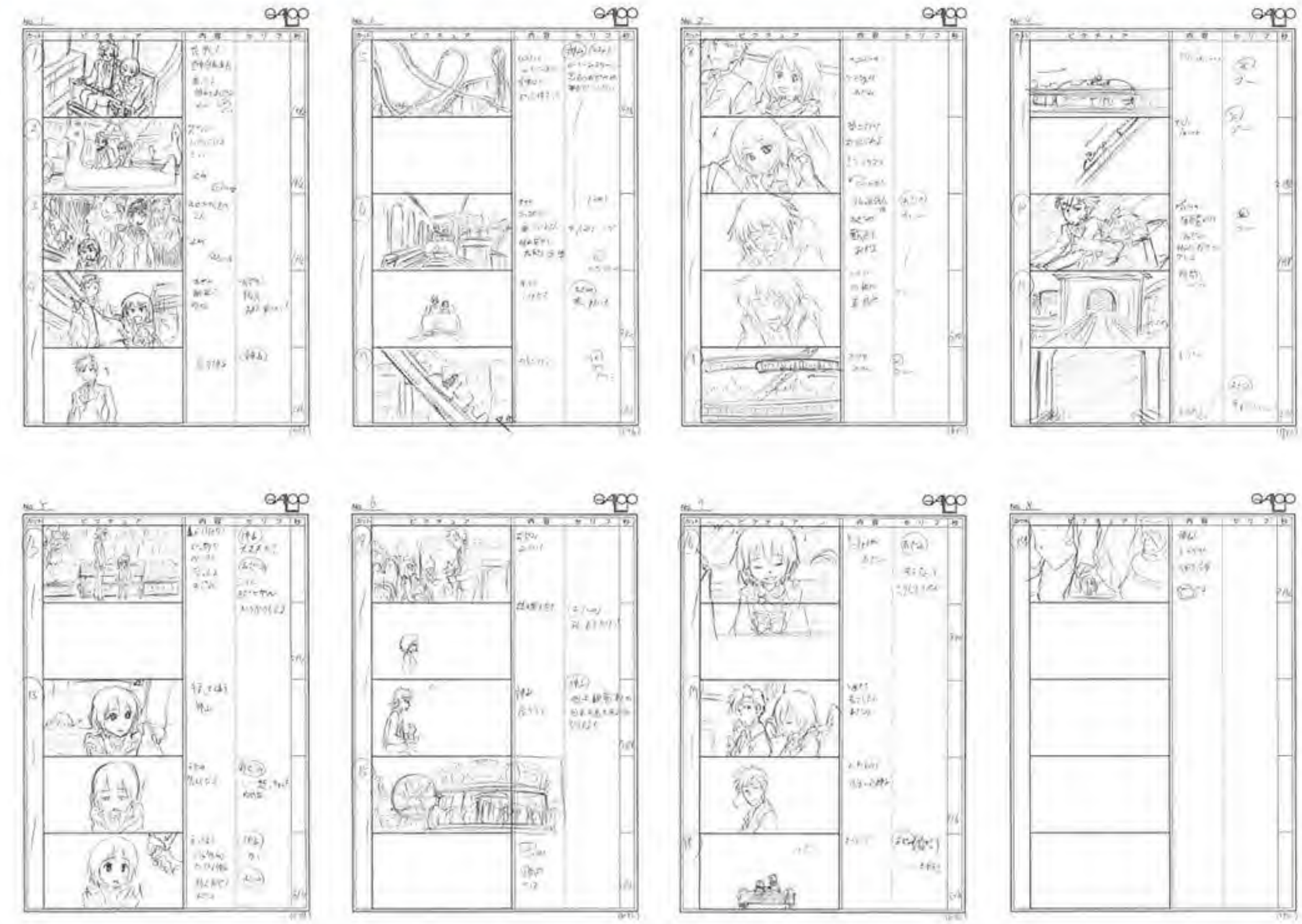




MEMO

祭りで待ち合わせをする神山と初穂。普段とは違った女性らしい浴衣姿の初穂に神山は多少驚きつつも、似合っていると褒めるのだった。そして夜になり、いっしょに花火を鑑賞するのだった。

あざみ　エンディング

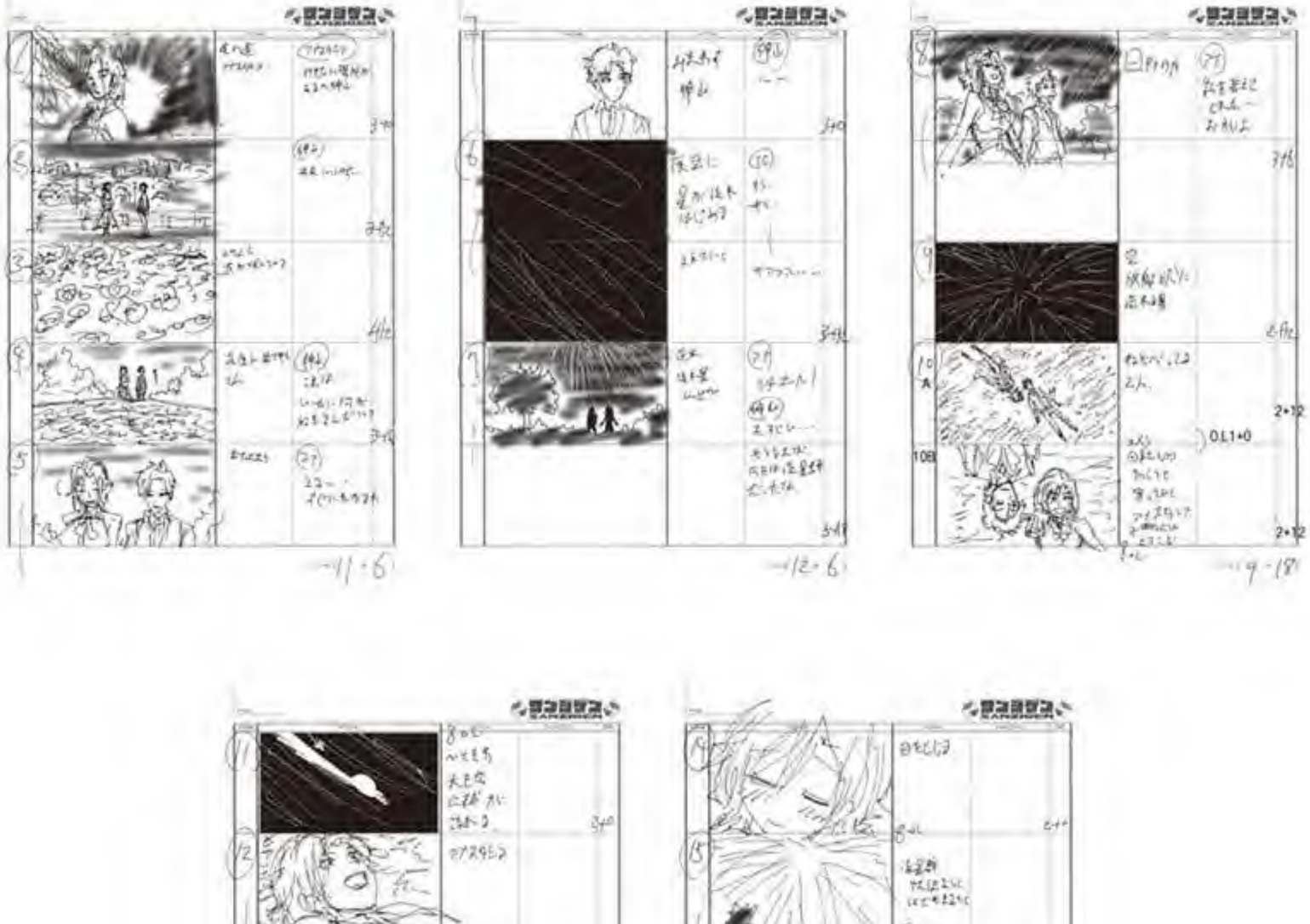




MEMO

遊園地で遊ぶ神山とあざみ。自分で乗りたいと言ったジェットコースターに乗ったあざみは具合が悪くなってしまう。神山が怒っているのではと心配するが、それは杞憂であった。

アナスタシア　エンディング

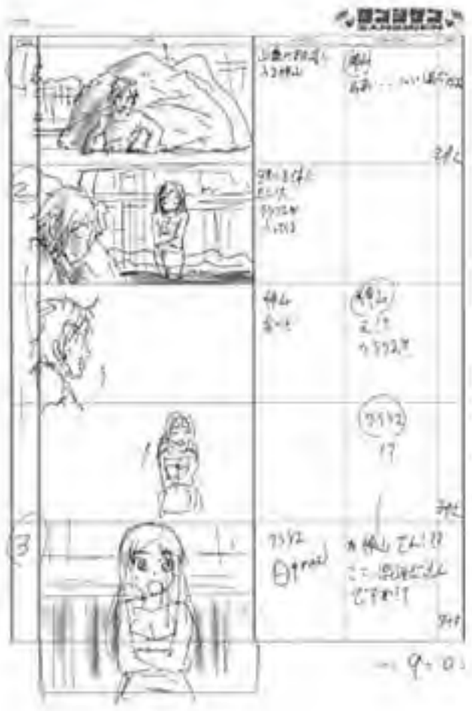




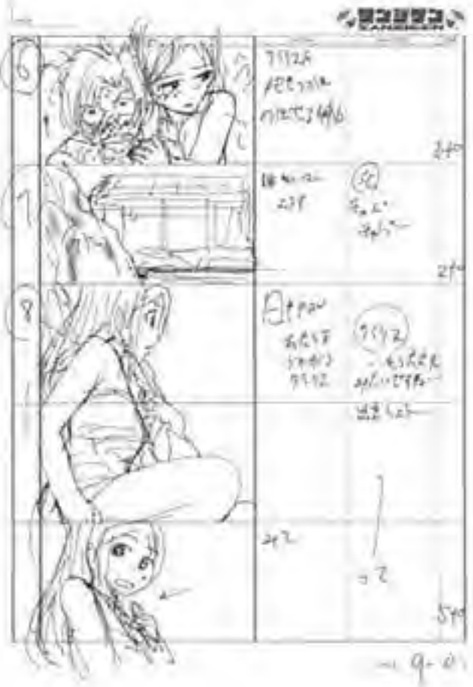
MEMO

一面青い花で埋め尽くされた花畑へ神山を連れてきたアナスタシア。その夜は流星群が発生する日で、ふたりは花畑に寝転び夜空に降り注ぐ流星を堪能するのだった。

クラリス　エンディング

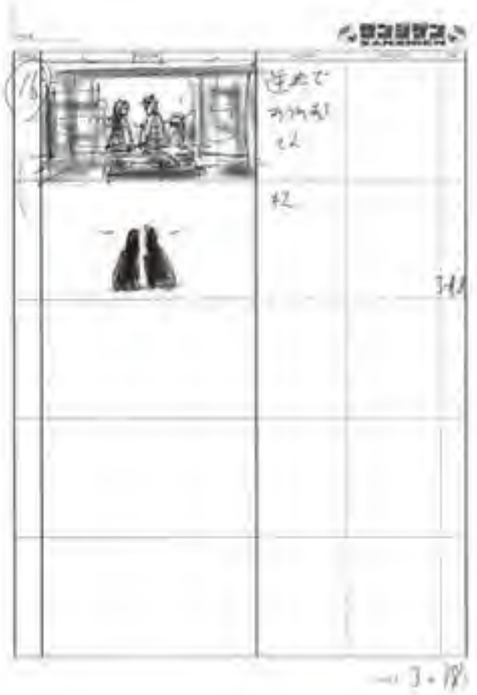


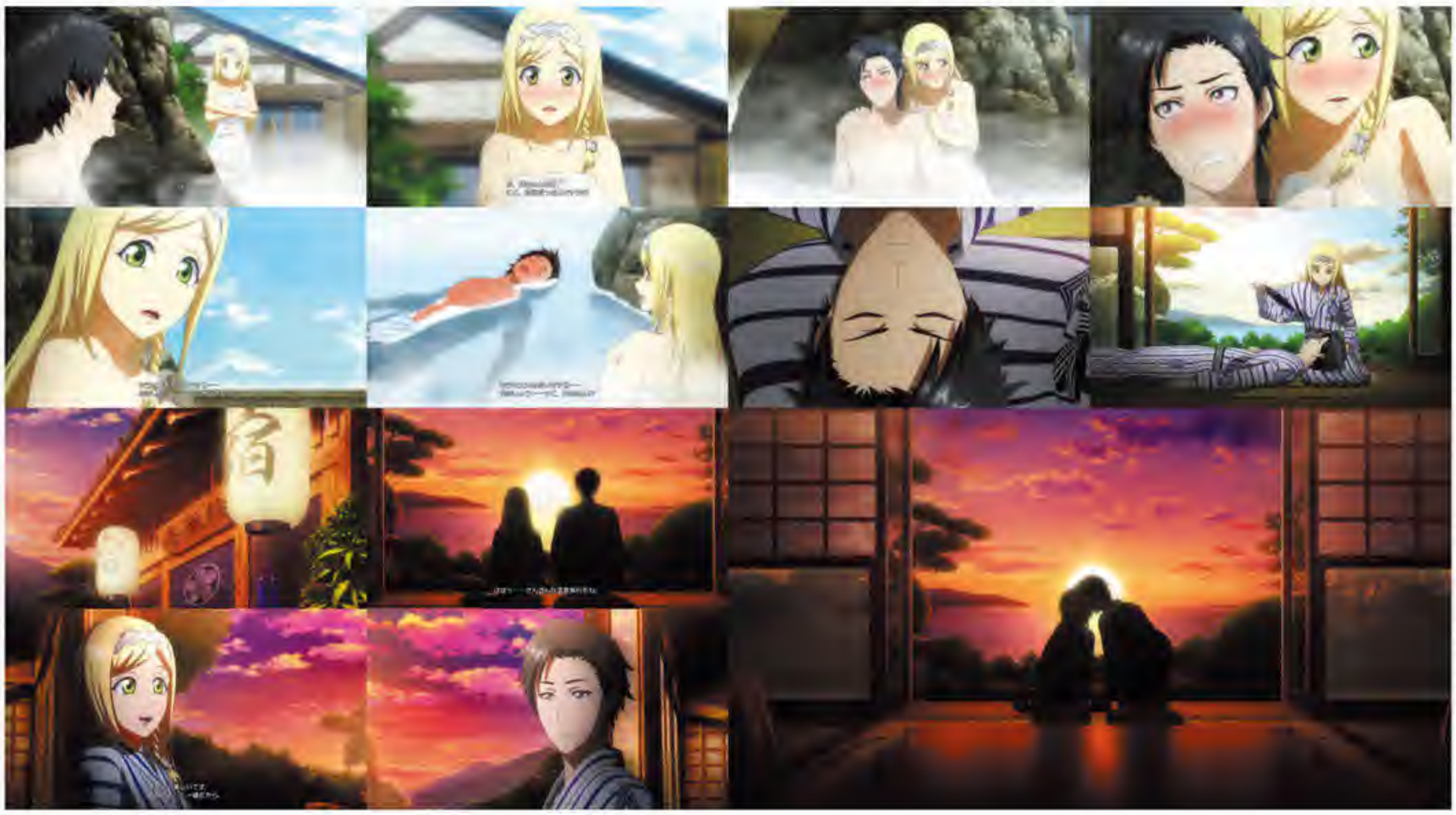












MEMO

温泉旅行にやってきた神山とクラリス。混浴だとは知らずに温泉で遭遇した二人は、ほかの者に見られないように姿を隠す。しばらくして、クラリスと密着していた神山は、のぼせてしまうのだった。

世界観解説

年表

本作を含めた、これまでのシリーズで起こった主な出来事や兵器の配備状況などを年表として掲載。とくに1930年以降の出来事は、本書が初公開となっている。

西暦	年号	世界の出来事	日本・亜細亜		米国
			主な出来事	兵器開発・配備状況	主な出来事
～1865	慶応元	◆シルスウス鋼発見(南北戦争中)			◆南北戦争
1868	慶長四／明治元			◆スタア【モトロール/輸入】	
1873	明治六			◆富士【神崎重工】	
1883	明治十六			◆天神【神崎重工】	
1912	太正元	◆辛亥革命	◆帝国陸軍対降魔部隊設立		
1913	太正二				
1914	太正三			太正三 ～ 太正七 ◆凛凛【神崎重工】	
1915	太正四		◆降魔戦争勃発		
1916	太正五				
1917	太正六	◆ロシア革命			◆欧州大戦にアメリカ参戦
1918	太正七		◆降魔戦争終結		
1919	太正八		◆帝国華撃団構想開始 ◆神崎重工で神崎すみれによる「桜武」暴走と本格開発開始 ◆大帝国劇場、着工	◆桜武【神崎重工】	
1920	太正九		◆霊子甲冑試作機「三色スミレ(ムラサキ・キ・シロ)」完成。神崎すみれによる最終試験開始	◆三色スミレ【神崎重工】	
1921	太正十		◆李紅蘭、帝都へ。花やしき支部にて、光武開発に参加		
1922	太正十一		◆帝国華撃団(初代)結成	太正十一 ～ 太正十二 ◆光武【神崎重工】	
1923	太正十二		◆黒之巣会事件(『サクラ大戦』)		
1924	太正十三		◆帝都崩壊、聖魔城浮上(『サクラ大戦』)	◆神武【神崎重工】	
1925	太正十四		◆黒鬼会事件(『サクラ大戦2』) ◆太正維新クーデター(『サクラ大戦2』)	◆光武・改【神崎重工】	
1926	太正十五	◆シルスウス合金新開発	◆超怨霊体・武蔵出現(『サクラ大戦2』)	◆天武【神崎重工】	◆紐育華撃団結成準備のため、ラチェットが帝撃に研修入隊(劇場版『サクラ大戦 活動写真』)
1927	太正十六		◆ヤフキエル事件(劇場版『サクラ大戦 活動写真』) ◆大久保長安事件(『サクラ大戦4』)	◆光武二式【神崎重工】 ◆双武【神崎重工】	◆紐育華撃団結成
1928	太正十七	◆フォーレンハイト合金開発			◆織田信長事件(『サクラ大戦V』)
1929	太正十八	◆ジャンヌ・ダルク事件(『ドラマチックダンジョン サクラ大戦～君あるがため～』)			
1930	太正十九	◆降魔大戦勃発(降魔皇襲来) ◆二都作戦	◆帝国華撃団消失 ◆神崎重工、次世代霊子兵装の試験開発	◆試製桜武(試験開発)【神崎重工】	◆紐育華撃団消失
1931	太正二十	◆賢人機関解体 ◆世界華撃団連盟(WLOF)創設 ◆世界華撃団構想			
1932	太正二十一	◆アンシャール鋼開発		◆三式光武(試験開発)【神崎重工】	
1933	太正二十二				
1934	太正二十三	◆WLOFによる次期霊子兵装規格策定・仕様提示。ノイギーア社による開発が始まる			
1935	太正二十四				
1936	太正二十五	◆第一回世界華撃団競技会開催			
1937	太正二十六		◆上海華撃団結成	◆王龍【上海工業集団公司】	
1938	太正二十七	◆第二回世界華撃団競技会開催			
1939	太正二十八		◆新生帝国華撃団結成(初穂、クラリス) ◆三式光武を正式配備	◆三式光武【神崎重工】	
1940	太正二十九	◆第三回世界華撃団競技会開催(『新サクラ大戦』)	◆司馬令士による試製桜武改修	◆無限【神崎重工】 ◆試製桜武【神崎重工】	

表の見方

『』で記載されているタイトルはシリーズのゲームや映像作品を示しており、その作中での出来事となっている。兵器開発・配備状況内のメカニックは「青=機動兵器・人型蒸気」「緑=霊子甲冑」「赤=霊子戦闘機」で色分けされている。また、【 】内の名前は開発メーカーを示す。

	米国	欧州				年号
	兵器開発・配備状況	主な出来事	兵器開発・配備状況(ドイツ)	兵器開発・配備状況(フランス)	兵器開発・配備状況(イギリス)	
	◆スタアI【モトロール】					慶応元
						慶長四／明治元
						明治六
						明治十六
						太正元
						太正二
	太正三 ～ 太正七 ◆スタアII(スタア・改)【モトロール】 ◆スタアIID【モトロール】 ◆スタアIII【モトロール】 ◆スタアIV【モトロール】	◆欧州大戦勃発	太正三 ～ 太正七 ◆アイゼンゾルダートI【ノイギーア】 ◆アイゼンゾルダートII【ノイギーア】 ◆アイゼンリーゼI【ノイギーア】 ◆アイゼンリーゼII【ノイギーア】 ◆アイゼンゾルダートβ【ブルーメンブラット】	太正三 ～ 太正七 ◆セイバーA ◆セイバーB ◆セイバーC ◆スピリット	太正三	
						太正四
						太正五
		◆ヴァックストゥーム計画				太正六
		◆欧州大戦終結 ◆ブルーメンブラット事件 ◆星組計画				太正七
			太正八 ～ 太正九 ◆アイゼンクライトI【ノイギーア】			太正八
						太正九
						太正十
			太正十 ～ 太正十三 ◆アイゼンクライトII "パラレル"【ノイギーア】			太正十一
						太正十二
		◆巴里華撃団結成(OVA『サクラ大戦 エコール・ド・巴里』)				太正十三
						太正十四
		◆パリシィ事件(『サクラ大戦3』)	太正十四 ～ 太正十六 ◆アイゼンクライトIII "クロイツ"【ノイギーア】	太正十五 ～ 太正十七 ◆光武F、光武F2【シャノワール工廠／神崎重工】		太正十五
	◆ヤフキエル【ダグラス・スチュアート】					太正十六
	◆X-514 試作型スター【FENICS】 ◆X-5 試作型Vスター【FENICS】 ◆AT-05 スターV【FENICS】					太正十七
		◆ラチェット・アルタイルが伯林華撃団結成のため、ドイツへ。伯林華撃団結成に向けて準備を始める(OVA『サクラ大戦 ニューヨーク・紐育』)				太正十八
		◆巴里華撃団消失				太正十九
		◆伯林華撃団結成	◆アイゼンクライトIV【ノイギーア】			太正二十
						太正二十一
						太正二十二
		◆倫敦華撃団結成			◆ハリケーン【アヴァロン工廠】	太正二十三
						太正二十四
		◆ノイギーア社、世界初の量産型霊子戦闘機を正式配備	◆アイゼンイェーガー【ノイギーア】			太正二十五
					◆ブリドヴェンMkI【アヴァロン工廠】	太正二十六
						太正二十七
						太正二十八
						太正二十九

世界華撃団連盟解説

降魔大戦以降、世界の各都市には次々と華撃団が結成されていくことになる。
それらを統括しているWLOF、そして主要な華撃団について解説していく。

世界華撃団連盟(WLOF)

世界の華撃団を束ねる世界華撃団連盟(WLOF)が結成されたのは1931年。降魔大戦終結の折に帝国・巴里・紐育華撃団が消滅したことで、当時対降魔防衛の主幹を担っていた賢人機関の影響力が低下し、事実上解体されてWLOFに改組された。

同年、WLOFはさらなる脅威に備え、世界華撃団構想を発表。降魔大戦の功績から華撃団による都市防衛構想は世界中に認められていたこともあり、以後は世界の各都市に華撃団が結成されていくことになる。

その後、1934年にWLOFが霊子甲冑に変わる霊子兵器として、霊子戦闘機の規格を策定。1936年からは歌劇と戦闘の腕を競い合う世界華撃団大戦を2年に一度に開催し、各国の華撃団は競技を通じてお互いの力を高め合う存在となった。その模様は世界中に配信され、乙女たちの戦いに人々は熱狂している。

主力兵器

WLOF級空中戦艦



おもな構成員

プレジデントG



ミスターI



帝国華撃団

二都作戦後、長らく華撃団が途絶えていた帝都・東京で1939年に再結成された。総司令は旧帝国華撃団の隊員だった神崎すみれ。戦闘や舞台を行う花組、経理・補給・広報を行う風組、隠密で諜報活動を行う月組などで構成されている。結成当時は霊子甲冑・三式光武が配備されていたが、1940年に神山誠十郎が隊長に就任したあとは神崎重工製の霊子戦闘機・無限へ転換されていった。

主力兵器

翔鯨丸



霊子戦闘機
無限



おもな構成員

神山誠十郎



天宮さくら



上海華撃団

上海は霊子兵器の開発に難航していたが、WLOFによる規格策定により、1937年に王龍(ワンロン)の開発に成功。それに合わせて上海空路総公司を中心に上海華撃団が設立された。活動拠点はおもに上海だが、特定の地上拠点を持たず飛行船を拠点に公演や都市防衛を行う。日本の帝都を含めた広域をカバーするため、王龍は機動力と継戦能力が重視されている。トップチーム名は五神龍(ウーシェンロン)。

WLOF級
空中戦艦(上海)



主力兵器

王龍式霊子戦闘機



おもな構成員

シャオロン

ユイ



倫敦華撃団

世界華撃団構想を受け、霊子兵器の開発で後れを取っていた英国が、フランスのシャノワール工廠の力を借り、アヴァロン工廠で霊子兵器の開発を開始。1934年に霊子甲冑・ハリケーンを量産し、倫敦華撃団が結成された。霊子戦闘機の規格策定後はブリドヴェンを正式配備する。世界華撃団構想に基づいた組織だが騎士の称号を賜った騎士団であり、トップチームは円卓の騎士と呼ばれる。

主力兵器



WLOF級
空中戦艦(倫敦)



ブリドヴェンMkI

おもな構成員

ランスロット

アーサー



伯林華撃団

星組計画の失敗を踏まえ、10年以上の歳月をかけて結成され、最初に連盟入りした華撃団。完成度の高い霊子兵器と霊力の高い隊員を重視した少数精鋭のチームで、トップチーム名は「シュヴァルツシュテルン(鉄の星)」と欧州星組の系譜が見られる。霊子兵器はノイギーア社製で、霊子戦闘機の規格策定後はいち早くアイゼンイェーガーを開発し、霊子甲冑・アイゼンクライトから転換している。

主力兵器



WLOF級
空中戦艦(伯林)



アイゼンイェーガー

おもな構成員



エリス

マルガレーテ

莫斯科華撃団

テクノロジー解説

さまざまな蒸気技術が登場する本作。兵器以外にも蒸気を使用したテクノロジーは随所に見ることができ、インフラとして人々の生活を支えている。

スマァトロン

神崎重工が開発した、世界初の超小型蒸気原動受信機。携帯キネマトロンからさらに発展した携帯画像通信装置で、液体霊子水晶を採用したことで小型化と大画面化を実現しており、画面も総天然色と豪華な仕様になっている。高性能な装備だが液体霊子水晶を利用した発電により、わずか50ccの水を補給するだけで8時間の連続交信が可能と、非常に高いエネルギー効率を誇っている。このように技術の粋を結集した装備であるがゆえに量産が難しく世界に数台しか存在しないため、華撃団内でも隊長クラスにのみ支給されている。諜報機関である月組の情報を端末に反映することで、隊員の位置がわかるようになっており、そのほかの機能としては、試験運用ではあるものの、こいこい大戦といった名前の仮想花札遊びなどの機械語が記憶されている。









▼ ゲーム中画面



いくさちゃん

帝国華撃団の技師長である司馬令士が開発した、擬似的に戦闘を再現する装置。無限（神山機）に記録された戦闘データをもとに、実際の状況とは違った僚機にするなど、さまざまな状況下での戦闘訓練を行うことができる。その再現度は神山曰く「本当に戦闘しているみたいだった……」と言わしめるほど。格納庫にある蒸気電算機で設定を行い、擬似戦闘は無限に乗り込んで行う。

なお、開発者である司馬令士は、高精度霊子投影機を訓練用に採用しようとしたが、不採用となっている。その装置は帝国歌劇団の舞台装置として活用されており、資金難で大がかりな舞台装置を揃えられない花組の公演に役立つ結果となった。





▼ ゲーム中画面



電話・公衆電話



電話はおもに小型化された卓上電話、街中にある公衆電話が普及している。どちらも動力は蒸気だが、卓上電話は蒸気コンセントから電力を受け、音声に混じる雑音が少ないといったメリットがある。ただし、年々普及率が増加しているとはいえ台数はまだ少なく、帝劇内でも経理室や支配人室など一部の部屋にしか置かれていない。一方の公衆電話は電話部分が巨大なタンクと一体型になっており、タンクに石炭と水を補給することで蒸気から直接エネルギーを供給される形になっている。動力が独立しているため非常時に使用できる一方で、卓上電話と比べると音声に雑音が多いといった欠点がある。

▼ ゲーム中画面



輸送手段

1927年に三種の蒸気として庶民の憧れの的になった自動車。これまでの交通手段は蒸気汽車や路面汽車が主流であったが、1940年になると自家用車の普及率が高まり、道路整備も進んだことも影響して街中で多くの車が走っている姿を見られるようになった。近年のアメリカでは自動車の普及や高速道路網の整備に伴って路面電車の利用者が減少傾向にある。しかし、日本の帝都では近距離への輸送手段としてまだまだ現役で、銀座周辺にもレールが敷かれており、帝劇の前にある停留所の前は多くの商店や人々で賑わっている。

長距離の輸送手段は船などのほかに飛行船や汽車が主流となっており、神山が着任した際も飛行船を利用している。帝劇内に貼られた飛行船の運賃と行き先が記された時刻表を見るかぎりでは、上海だけでなく倫敦や伯林、巴里や紐育へ行ける国際線も整備されているようだ。また、上海華撃団も飛行船を拠点にしていることから、海外への移動手段として重宝されていると思われる。



▲ ゲーム中画面

▼ ゲーム中画面



▼ ゲーム中画面



電力

帝都のインフラは大半が蒸気エネルギーによって賄われており、街には蒸気を伝えるためのパイプが随所に張り巡らされている。10年前の降魔大戦時は蒸気を使用する生活を脅かされたが、復旧を果たした現在の帝都は、自動車、汽車、空中艦、海洋艦、人型蒸気と世界に引けを取らない蒸気技術にあふれた町並みとなっている。蒸気は温度と圧力が高い状態で送られてくるため、パイプには圧力を示すメーターが付けられており、側溝などから余剰蒸気が噴き出している光景はロマンチックな霧の英国を彷彿させ、帝都の特徴のひとつとなっている。

蒸気は独自のボイラーを持つ一部の建物以外の各家庭には、帝都の郊外にある巨大ボイラーから蒸気が供給されており、家庭で蒸気コンセントに変換されて電話、卓上スタンド、ラジオといった家庭用蒸気製品を動かすための電力となっている。

▼ ゲーム中画面





マスメディア

マスメディアの中心は依然として新聞やかわら版といった印刷メディアとなっており、人々は売店で売られている新聞やかわら版を手にして、日々の情報を得ている。また、電波メディアとしては三種の蒸気として庶民の憧れの的であった蒸気ラジヲの普及が進み、街頭ラジヲで流れる世界華撃団大戦の模様に耳を傾ける人や、個人の部屋に家庭用のラジヲが置かれている風景もよく見られるようになっている。

一般にはあまり普及していないが、1925年に開発された画像蒸気通信機キネマトロンも開発が進み、花組の作戦指令室などにモニターが設置されている。街中や一般家庭にはまだこのようなモニターは普及していないようだが、第3回の世界華撃団大戦の会場には観客が見るための大型モニターが多数設置されたほか、大々的な中継放送も実施され、戦っている華撃団の姿を世界中でリアルタイムに見ることができた。世界を結ぶ映像通信網の理論確立や実証実験は既にある程度の成功を見たため、キネマトロンの量産化が進めば、一般家庭への普及が一気に進むかもしれない。

◀ ゲーム中画面





ゲーム中画面 ▶

霊子兵器

これまでの霊子兵器の主力といえば霊子甲冑であったが、降魔大戦以降はWLOFが霊子戦闘機の規格を策定し、華撃団の主力兵器は霊子甲冑から霊子戦闘機へ置き換わっていった。世界初の霊子戦闘機を試作したのは神崎重工であるが、開発された桜武は搭乗者の霊力負担が大きく、正式採用にはいたらなかった。その後、規格が策定された霊子戦闘機は霊子甲冑・光武の構造を基礎として発展されたもので、統一規格となっているのはWLOFが技術や消耗品を共有することで維持費用を軽減するためである。また、基本設計を同じにすることで、国家間の紛争を抑止するという意味合いも含んでいる。

どの国の霊子戦闘機も外殻の構造や四肢の懸架位置などは統一規格に基づいた設計となっているが、運用方法の違いや動力の根源である霊力が個人の特性に大きく依存することから、発動機や制御系統などの設計は各国で大きく異なっている。代表的なものとして、上海華撃団が配備している王龍は、活動範囲が広域にわたることから他国の霊子戦闘機よりも稼働時間が長くなっているといったことが挙げられる。

霊子戦闘機は霊子甲冑と同じく霊子水晶を介して搭乗者の霊力を霊子エネルギーに変換する構造になっており、廃棄される蒸気圧を利用して原動機へ容量以上の蒸気圧を過給させる装置・霊子過給機を装備している。これにより霊子核反応のエネルギー効率を大幅に向上させ、搭乗者の霊力負担を軽減しつつ戦闘機自体の出力を上げることに成功している。帝国華撃団が使用している無限の背面に見られるクランクは蒸気を圧縮するために動いており、過給遠心翼から発生する粒子は高速に加速した蒸気と霊子機関が反応して起こる"ヴォルコフ放射"によるものである。この粒子は荷霊粒子が運動したときの温度が高いほど強く発光する。

▼ 霊子兵器開発の主な動き

1930年……神崎重工が試製桜武を試験開発

1932年……アンシャール鋼開発。神崎重工がアンシャール鋼を採用した三式光武を試験開発

1934年……WLOFにより次期霊子兵装規格策定。仕様が提示されノイギーア社が開発を開始

1936年……ノイギーア社が世界初の量産型霊子戦闘機アイゼンイェーガーを配備

1937年……上海工業集団公司が王龍、アヴァロン工廠がブリドヴェンMkIを配備

1939年……帝国華撃団が再結成され、三式光武を配備

1940年……神崎重工が無限を配備。アンシャール鋼に改修された試製桜武が配備される

▼ ゲーム中画面



▼ ゲーム中画面



人物相関図

降魔大戦勃発から10年。新たなメンバーで再結成された新生帝国華撃団や、世界華撃団構想から生まれた各国の華撃団の相関図を紹介する。

帝国華撃団

風組


大葉こまち


竜胆カオル

旧花組


神崎すみれ

総司令


大神一郎


真宮寺さくら

月組


西城いつき


本郷ひろみ

花組


クラリス


神山誠十郎

隊長


天宮さくら


望月あざみ


アナスタシア・パルマ


東雲初穂


司馬令士


大帝国ゲキゾウ


望月八丹斎

超ファン

諜報活動で
花組をサポート

事務・経理・輸送・情報支援などで
花組をサポート

隊長に任命

憧れの存在

尊敬

かつての
仲間

信頼関係

信頼関係

幼なじみ

信頼関係

信頼関係

親友

みかづきの
常連

望月流忍者

機体・舞台装置の
整備開発でサポート

兵学校時代からの
腐れ縁

特命宣伝部長として活動

スパイとして利用

敵対

相関図の見方

↔ 血縁関係・夫婦・同一人物など　↔ 信頼・友好関係　↔ 敵対・配下など

世界華撃団連盟(WLOF)

上海華撃団



ヤン・シャオロン

胃袋を
つかまれている

仲良し



ホワン・ユイ



プレジデントG

帝都を守る
よきライバル

倫敦華撃団



アーサー

腕前を見込んで
入団させた



ランスロット

実力を認め合った好敵手

伯林華撃団



エリス

困難な任務を
共に達成してきた
戦友



マルガレーテ

師弟

親子

同一人物

洗脳して
帝国華撃団と
戦わせる

敵対

天宮家



村雨白秋

古くからの
知り合い



天宮鉄幹

夫婦



天宮ひなた(故人)

降魔



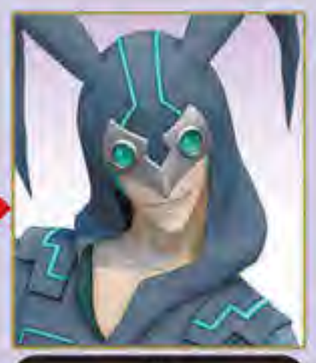
夜叉

真宮寺さくらの髪を
依代にして作成



幻庵葬徹

手駒として利用



朧

用語集

ここではキャラクターやメカニック設定ページでは語りきることができなかった、さまざまな用語をピックアップして紹介する。ネタバレに関する記述もあるので注意してほしい。

あ行

アイスドール 〔その他〕

アナスタシアのスパイとしてのコードネーム。孤児だったアナスタシアはプレジデントG(幻庵葬徹)に自由に使える駒として育てられ、戦争によって失われた家族を蘇らせるという約束で働いていた。

天宮國定 〔その他〕

天宮さくらの継承した帝剣。さくらの父・鉄幹が鍛え、その強大な力のため、この世にかならず1本しか存在できない。打つためには天宮家の女性が持つ絶界の力が必要で、現在の天宮國定は、10年前の二都作戦のときに、さくらの母・ひなたが命を捧げて作られた。一時は夜叉にスパイとして利用されていたアナスタシアの手引きで夜叉の手に渡り、プレジデントGの手によって幻都を復活させるために使われてしまった。そのため、さくらが命を捧げて新しい帝剣を作るという要請が内務大臣から出されたが、神山をはじめとする隊員たちは、天宮國定を取り戻す決意をした。

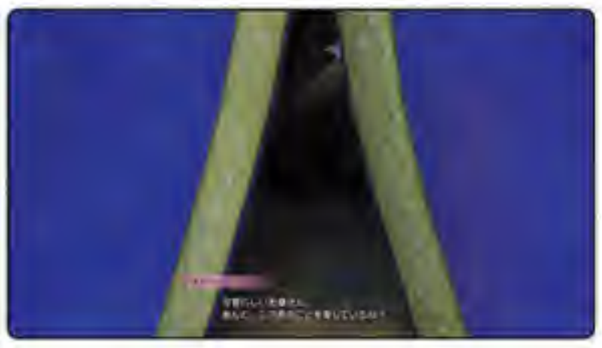
いつき、カンゲキ! 〔台詞〕

西城いつきが感激したときの口癖で、両手と片足を上げて喜びを表現する。より大きく喜びを表す「いつき、超カンゲキ」や、怒ったときに使う「いつき、フンゲキ」といったバリエーションもある。



占い師 〔キャラクター〕

銀座横丁で青いテントを張り、占いを行っている。ヨーロッパ諸国に伝わる「ロケス・ピラトス・ゾトアス・トリタス・クリサタニトス」という妖精の名前を連ねたおまじないを唱え、さまざまな種類の占いをしてくれる。正体は不明だが、模擬デートをしていた神山とクラリスが占ってもらったときに手元が少し見える。追加のおまじないやお守りには別料金がかかり、おまじないによっては10円とかなりの高額なため、神山も驚いていた。



オーバーロード・エクスカリバー 〔必殺攻撃〕

アーサーが持つエクスカリバーの名を冠した必殺攻撃。「王に逆らうものに鉄鎚を」という前口上のあとに放たれる。帝国華撃団が幻庵葬徹のいる帝国競技場に突入する際、多数の降魔に行く手を阻まれたが、アーサーのブリドヴェンMkIが倫敦華撃団のWLOF級空中戦艦の上甲板からこの必殺攻撃を放ち、道を切り開いた。



御菓子処みかづき 〔場所〕

停留所の前にある和菓子屋。本郷ひろみが店員をしており、彼女を目当てに店を訪れる客も多いが、彼女が作り出す新作には不思議な現象を引き起こすものもあり、恐怖の対象になっている。店頭では、おまんじゅうやお団子のほか、水ようかん、カステラなどが販売されている。なお、ひろみは月組として街中の情報を集めるために店員をしている。



屋上遊園地 〔場所〕

銀六百貨店の屋上にある遊園地で、多くの人で賑わっている。ひときわ大きな観覧車がランドマークとなっているが、第二話の時点ではまだ完成しておらず、近日開始予定という告知がされているのみだった。そのため、脚本制作の参考用としてデートをしていた神山とクラリスは、観覧車に乗ることができなかった。なお、出所は不明だが、異性といっしょに乗ると親密になれるという噂が流れている。

押問堂 〔場所〕

停留所の前にある本屋。一般的な本から、和菓子の専門誌・月刊和菓子道、蒸気の技術書・月刊新蒸気、ネコの専門誌・月刊おニャン子パラダイスといった専門誌まで豊富で、クラリスや隣にあるみかづきの店員本郷ひろみも本を買うために訪れている。

か行

海軍特務海防艦・摩利支天 〔兵器・機械〕

海軍兵学校を卒業して海軍に入隊した神山が艦長となった特務艦。対降魔特別任務に就いていた。南方での任務の際、停泊していた港の近くで降魔に襲われた客船を助けようと立ち向かったが、通常の兵器は通用せず撃沈した。神山はその責任を取る形で海軍をあとにすることになった。



カフェ ジル・ド・レ 〔場所〕

銀座大通りにあるオシャレなカフェ。コーヒーやケーキが美味しいと評判で、ひろみもたまに訪れているという。また、他国の華撃団のメンバーが訪れて、日本のケーキを品定めしている姿も目撃されている。特に伯林華撃団のマルガレーテは足繁く通っているようで、店のスイーツのセンスを褒めていた。



歌舞伎座 〔場所〕

銀座にある歌舞伎専用の劇場。歌舞伎が好きなアナスタシアが度々鑑賞に訪れている。彼女と歌舞伎座は非常に縁深く、神山と一緒に歌舞伎を鑑賞したほかにも、スパイとして逃走した際に追いかけてきた神山たちと相対したのも歌舞伎座の前だった。また、日本文化を好むエリスも歌舞伎の愛好家で、歌舞伎を観ながら美味しい弁当を食べるといった日本文化をすばらしいと感じている。

体が勝手に…… 〔台詞〕

「勝利のポーズ! 決め!」、「花見の準備をせよ」と並ぶシリーズ恒例の台詞。本作では、イベント中のキャラクターのモーションが格段に進化したため、お風呂の前で葛藤する神山の様子はとても見応えのあるものになっている。



神崎重工 〔組織〕

すみれの祖父である神崎忠義が創設した日本有数の財閥で、世界で初めて霊子甲冑を開発した企業である。また、試験開発ではあるものの、世界に先駆けて霊子戦闘機の開発にも着手している。帝国華撃団・花組が使用する三式光武や無限、試製桜武はすべて神崎重工が製造したもの。帝劇の宣伝を担当するマスコット・大帝国ゲキゾウにも、その優れた技術力が惜しみなく注ぎ込まれている。



奇跡の鐘 〔歌劇〕

本作の第六話「星と共に去りぬ」で帝国歌劇団・花組が行ったクリスマス公演のこと。あらすじは「静かに雪が降るクリスマスの帝都。街ゆく人々が、ささやかな願い事をする日。そんな思いを受け取った女神は、そっと奇跡の鐘を鳴らす」というもので、聖なる夜に起きた奇跡の物語となっている。過去の帝国歌劇団・花組も太正十四年のクリスマスイブ、太正十五年のクリスマスに同様の公演を行っている。特に太正十四年の公演では、太正維新事件によって傷ついた帝都の人々の心を感動で包み、伝説の公演としていまなお語り継がれている。



銀座大通り 〔場所〕

多くの店が建ち並び、銀座でもっとも賑わっている場所。忍者にとって人が多い場所こそ身を隠しやすいらしく、あざみはおまんじゅうやお団子を買って食べながら歩くことで往来に溶け込み、潜入捜査を行っている。

銀座横丁 〔場所〕

商店が建ち並ぶ横丁で、シャオロンたちの拠点となっている神龍軒のほか、裏道には怪しい占いの出店もある。横丁の商店の人々は、こまち日くいい人ばかりで、たくさんおまけしてくれるという。



銀六百貨店 〔場所〕

銀座六丁目にある百貨店。屋上遊園地には大きな観覧車がある。怪盗八面相により宝石が盗まれる事件があったが、神山とシャオロンの活躍で犯人は捕まえられた。なお、さくらが胸に付けているブローチは、花組に入った際、銀六百貨店でがんばる自分へと買ったものとなっている。

傀儡機兵 〔兵器・機械〕

妖力によって作られた降魔の一種。その名のとおり妖力で動作するカラクリ仕掛けで、小型のものから大型のものまで、いくつかの亜種が存在している。幻庵葬徹によって生み出され、魔幻空間のみならず銀座にも魔法陣によって召喚されることがある。

くりすます祭 〔その他〕

初穂の実家、東雲神社で行われている祭りで、神社であるがクリスマスのときに行われる変わったお祭りとなっている。祭りの内容は和洋折衷といった感じで、トナカイに扮した男衆が、サンタに扮した巫女とクリスマスツリーや雪だるまが乗った神輿を担ぎ、「オイサー!」や「メリー! クリスマース!」というかけ声を上げて練り歩くといったものになっている。神山と初穂もクリスマスの日に参加し、初穂は例年よりも張り切っていた。



鉄憲章 〔その他〕

"くろがねけんしょう"と読む。伯林華撃団が戦う覚悟を問う誓約で、銀座大通りでエリスがマルガレーテとともに唱和しているところに神山が出くわし、いっしょに唱和することになった。「真の戦士たる精神は覚悟」、「至高の力を持つ戦友はアイゼンイェーガー」、「真の正義は伯林華撃団」、「世界華撃団の目指すものは平和な世界」と定められている。このほかに、「我々が恐れるものは敵を恐れる心」、「任務の重要アイテムはお弁当」という憲章も聞くことができる。



ゲキゾウ台 〔兵器・機械〕

人がひとり乗れるほどの円形の台で、乗って赤いボタンを押すと一瞬でからくり宣伝人形・大帝国ゲキゾウ、略して"ゲキゾウくん"に変身できる。変身後は自由に動くことができず、台の上で方向転換することしかできない。なお、ゲキゾウくんの中身は神山だが、正体を知っているのは特命宣伝部長に任命したすみれと、ゲキゾウくんをデザインしたカオルだけとなっている。

幻都 〔場所〕

降魔皇を封印するための二都作戦によって生み出されたもうひとつの帝都のこと。現在は、降魔皇とともに現世から切り離されており、その封印を解くためには、神器・帝鍵と大量の生け贄が必要となる。



降魔 〔その他〕

人々の怨念が変じて生まれるという異形の怪物で、400年ほどまえからその存在が確認されている。人類と降魔の大きな戦いとしては、本作で語られる太正十九年の"降魔大戦"のほか、過去作で語られた太正四年の"降魔戦争"などがある。降魔戦争当時は霊子甲冑がなく、特殊部隊が白兵戦で降魔と戦ったという。その対降魔特殊部隊の隊員のひとりが、後に帝都防衛構想の提唱者となる米田一基陸軍中将であった。



降魔皇 〔その他〕

降魔たちを統べる強大な存在。降魔大戦の際に帝都に現れたが、二都作戦によって幻都に封印されることになった。本作では、配下の幻庵葬徹の手によって復活しかけるが、神山たち帝国華撃団をはじめとする各国華撃団の活躍によって、幻都とともに再度封印された。

降魔大戦 〔事件〕

太正十九年に起きた人類と降魔の戦い。帝都・東京に降魔皇が降臨したことで世界各地の魔の存在が活発化し、世界中が魔の脅威に瀕することになった。降魔皇が率いる降魔の軍勢に対して、人類側は神器・帝剣を使った封印作戦を決行。当時の帝都、巴里、紐育の勇敢なる華撃団の活躍により降魔皇の封印に成功するが、帝都は大きな被害を受けた。

さ行

里の掟 〔その他〕

あざみが頭領である望月八丹斎から教えられている忍びの里の掟。全部で108条あり、代表的なものとして79条「おやつで買収されるな」、や108条「何があっても生き延びよ」がある。里の掟は絶対で、神山とあざみが初めて会った際の選択肢では、おまんじゅうで買収され、危うく掟を破りそうになってしまうという場面を見られる。

地獄に落ちてください 〔台詞〕

クラリスが相手を罵倒するときに、よく口にする言葉。デートをすっぽかしたりお風呂を覗いた神山に対してや、巌に対して言い放つ姿を見られる。

東雲神社 〔場所〕

花組の隊員、東雲初穂の実家。帝都の下町にあり、200年の歴史を持つ神社で、そこの娘である初穂は巫女としての力を認められ帝国華撃団に入隊し、中庭にある霊子水晶の管理を任されている。初穂が身に付けているかんざしは、東雲神社の宝具として販売されていて、髪をまとめるように人の縁をまとめて繋いでくれるという。歴史のある神社だがよい物は積極的に取り入れるといった姿勢があり、クリスマスを取り入れた"くりすます祭"を開催している。

上海神龍炒飯 〔その他〕

"しゃんはいどらごんちゃーはん"と読む。神龍軒の名物料理で、女性でも大盛りをペロリと平らげてしまうほどの美味しさといわれている。美味しさの秘訣は吹き上がる炎でうま味を一気に閉じ込めることだという。また、炒飯としては砂金の山のような見た目が特徴の上海黄金炒飯もあり、初めて見たさくらはその輝き具合に食べても大丈夫かと心配するほどだった。味はもちろん絶品で、卵の膜で米ひと粒ひと粒にうま味を閉じ込めていて、米を噛みしめた瞬間うま味が口の中に一気に流れ込み、食べた神山は目や口から光を発するぐらいの勢いで感動していた。



重魔導 〔その他〕

ルクセンブルクの貴族であるスノーフレイク家が伝承する魔導の力のこと。帝国華撃団・花組の隊員であるクラリスもこの力を有しており、魔導書と呼ばれる本を媒介にして霊力を念じることで、突風などを発生させることができる。その際、「メイン ウェーニ(重魔導、起動!)」「オスタ パーガス コンカーサス(風と共に来たれ!)」といった呪文を唱える必要がある。



蒸気天国 〔その他〕

司馬が資料室に追加してほしいとカオルに頼んだ雑誌。名前だけ聞くと蒸気技術の参考書のように思えるが、実際は「男ならだれもが喜ぶムフフな写真が満載」天国一歩手前の究極雑誌となっている。カオルは神山を試すために、知らないフリをして内容を聞くのだった。

上級降魔 〔その他〕

高度な知性を持ち、人語を解する降魔のこと。通常の降魔よりも人間に近い姿をしている。魔幻空間という異空間を作り出し、一定の地域を周囲から隔絶する力を有するものも存在する。本作では朧や夜叉、幻庵葬徹が上級降魔にあたる。



勝利のポーズ! 決め! 〔台詞〕

戦闘に勝ったときに行うポーズと台詞のこと。『サクラ大戦』シリーズ恒例の要素であり、帝都、巴里、紐育と舞台を変えつつも連綿と受け継がれてきた。本作でも、帝国華撃団・花組の伝統としてさくらから神山へと伝えられ、勝利を締めくくる際のお約束となった。



神龍軒 〔場所〕

銀座横丁にある中華料理店。上海華撃団の帝都における秘密基地となっていて、店長兼コックをシャオロン、給仕をユイが担当している。上海神龍炒飯が有名だが、シャオロンが作る料理はどれも絶品で、帝都イチの中華の名店と言われている。普段から非常に多くの人で賑わっており、忙しいときは神山も注文取りを手伝ったこともあった。主なメニューは、上海神龍炒飯、上海黄金炒飯、銀座小籠包、爆裂ラーメン、酢豚定食、焼き餃子、激アツ麻婆豆腐、上海スープ、ニラまんじゅうなどと、多岐にわたる。



世界華撃団大戦 〔その他〕

WLOFが2年に一度開催している華撃団競技会の通称で、目にも鮮やかな衣装に身を包み舞い踊る"演舞"と、霊子兵装による"演武"を競い合う世界最大の競技会となっている。かつては正体が公になっていなかった華撃団が表舞台に立ち、競い合うことで興奮と熱狂の渦を作り出すというWLOFの目論見は成功し、華撃団の地位が向上した。なお、第一回、第二回は伯林華撃団が連覇しており、第三回においても帝国華撃団が不戦敗したことにより、伯林華撃団が優勝した。



た行

大帝国劇場 〔場所〕

帝都・銀座の中央にそびえる大劇場にして、帝国華撃団の本拠地。1階はおもに観劇に訪れる一般客に向けたスペースとなっており、売店や食堂が賑わいを見せている。そして、2階には関係者たちのプライベートなスペースがあり、地下には帝国華撃団としての機密区画が広がっている。過去作ではクーデターを画策する軍部の襲撃を受けたことがあり、本作でも夜叉の襲撃によって損害を受けている。



大帝国ホテル 〔場所〕

銀座にある超高級ホテル。帝都中央駅とは連絡通路で繋がっていて、倫敦華撃団が滞在している。超高級というだけあり内部は豪華な装飾が施されており、倫敦華撃団へ挨拶をするために訪れたさくらは、入る際に緊張していた。



ダナンの愛 〔歌劇〕

花組に加わったアナスタシアが主演を務めた舞台。脚本はクラリスが初めて手がけたもので、アナスタシアのお披露目公演であることと、脚本のよさから収益は予想の200%となり、2週間の延長公演も行われた。これで帝劇の運営資金が確保され、華撃団大戦にも参加することが可能になった。



超戦士キャミヤマのうた 〔その他〕

第四話で見られる帝劇かわら版で紹介されている歌。作詞は神山誠十郎となっているが、本人は書いた記憶がないようだ。機体の名前や神山機の必殺攻撃の名前、体が勝手に動くなど神山の特徴をよく捉えた内容になっていて、神山はすばらしいと絶賛している。

帝劇かわら版 〔その他〕

帝劇前のかわら版スタンドで定期的に発行されている情報誌。内容は帝劇中心となっており、花組隊員の紹介や一言相談、超戦士キャミヤマのうたの紹介など多岐にわたっている。

帝剣 〔その他〕

降魔大戦の際、降魔皇を封じる儀式に用いられた神器のこと。幻都の封印を解く鍵としての役割を持ち、"帝鍵"とも呼ばれる。降魔皇の復活をもくろむ幻庵葬徹がその行方を追っていた。その正体は、天宮さくらの愛刀・天宮國定である。



帝国競技場 〔場所〕

世界華撃団大戦が行われた帝都にある競技場。複数のグラウンドが繋がった構造になっており、各国の華撃団は、各所に立体投影で現れるカラクリ兵を倒したときの得点を競い合った。幻庵葬徹が帝剣を使って幻都を呼び出したときに魔幻空間に取り込まれ、降魔が集結する要塞と化してしまった。



帝都中央駅 〔場所〕

帝都の表玄関となっているターミナル駅。蒸気汽車や飛行船など主要幹線の起点となっており、つねに多くの人で賑わっている。連絡通路を使って大帝国ホテルに直接行くことができる。



停留所 〔場所〕

銀座にある路面汽車の停留所。停留所前には和菓子や本屋といったさまざまな店が建ち並び、人の往来も多い場所となっている。



特命宣伝部長 〔その他〕

神山の歌劇団における役職。トップスタァであるアナスタシアを迎え入れたものの、いまだ財政難にある帝国歌劇団を民衆にしっかりアピールするために、すみれから任命された。公演を成功させるために、神山がマスコットキャラクターであるゲキゾウくんに変身して宣伝活動を行っている。

な行

二都作戦 〔事件〕

降魔皇から帝都を護るため、神器・帝剣を用いて帝都から"幻都"を生み出し、現世から降魔皇と降魔を切り離し封印しようとした作戦のこと。当時の帝国華撃団総司令である大神一郎を中心に帝国華撃団・花組、巴里華撃団・花組、紐育華撃団・星組が協力して作戦を遂行した。大神以下3つの華撃団は降魔皇封印を確実にするため、降魔皇たちとともに幻都に踏み込み、降魔皇の幻都への封じ込めに成功したとされるが、降魔皇とともに幻都に封印され、現在もその生死は判明していない。なお、作戦遂行中に霊力を失ったため、帝国華撃団の神崎すみれはひとり帝都にとどまることとなった。



にんっ！　にんっ！ 〔台詞〕

あざみが天井裏などから降りてきたり、消えたりするときに使うかけ声。アナスタシアの指導で演技を練習していたときも、このかけ声を出していた。

は行

花組十三箇条 〔その他〕

花組に定められた13箇条。帝劇内の舞台裏、楽屋、経理室などに貼ってある。なお、内容は以下のとおり。

其の壹　ありがとうの笑顔さく花
其の貳　自らをかえりみる花
其の參　おいしいが言える花
其の肆　あるだけでみなを明るくする花
其の伍　自信の光りあふれる花
其の陸　つつしみぶかき花
其の漆　人につくす花
其の捌　人を信じる花
其の玖　愚痴を言わぬ花
其の拾　希望に向かって伸びる花
其の拾壹　あやうきに立ち向かう花
其の拾貳　おおらかにして強い花
其の拾參　愛のうた高らかに伸びる花

花見の準備をせよ 〔台詞〕

シリーズ恒例の台詞。本作では、第一話の出撃前のLIPSでこの選択肢が選べるほか、第四話の歌舞伎座前での会話、第七話の出撃前のLIPSにも登場する。

ブロマイド 〔その他〕

俳優などのあまり大型でない肖像写真。花組や各国の華撃団も活動の一環としてブロマイドを販売しており、西城いつきのような熱狂的な収集家が存在している。なお、すみれのブロマイドについては、カオルが10枚以上ずつコレクションしている模様。



北斗七星の陣 〔その他〕

幻都を封印するために二都作戦のなかで行われた、帝剣を用いる儀式のこと。儀式の参加者は、北斗七星を描くようなかたちで霊力を増幅する特異点に立ち、全員の霊力を爆発させることで魔を封じる力を生み出す。本作の最終話では、帝国華撃団、上海華撃団、倫敦華撃団、伯林華撃団の総力を結集して儀式を行った。



ま行

魔幻空間 〔その他〕

一部の上級降魔が生み出す特殊な空間のこと。この空間は周囲から隔たれ、空間内に囚われた人間は少しずつ生命力を失っていく。内部に侵入するためには、非常に大きな衝撃を加えて外壁を突き破る必要がある。



魔襲警報 〔その他〕

銀座などに降魔が現れたことを知らせる警報。知らせを受け、帝国華撃団や上海華撃団が帝都を防衛するために緊急出撃する。



ミカサ記念公園 〔場所〕

過去の戦いで帝都を守るために出撃した、空中戦艦ミカサを記念して作られた公園。実は地下には弩級空中戦艦ミカサ・三型が隠されており、幻都が出現した際には最後の切り札として出撃した。



巫女の力 〔その他〕

東雲神社の巫女である初穂が持つ霊子特性。この力で帝劇の中庭にある巨大な霊子水晶の管理が行われているほか、夜叉の力で無限の霊子水晶に問題が発生した際、司馬が霊子水晶を解析するために初穂に霊質を視てもらうように依頼した。



ミシン 〔その他〕

さくらの部屋で見ることができる。帝国歌劇団は財政難のため、衣装などは自分たちの手で作ったり直したりしている。さくらは当初は裁縫が得意とはいえなかったが、衣装の作成や補修を行っているうちに腕が上達したという。



村雨塾 〔その他〕

さくらの剣の師匠である村雨白秋が開いている私塾。白秋は剣術だけでなく学問も教えており、さくらも幼少の頃は書道などを習っていた。

望月流忍法 〔その他〕

あざみや八丹斎が使用する忍法。あざみは幼い頃から八草飛び、多重手裏剣などを修行しているが、いまだに"タタミ返しだけはうまくできないらしい。破幻の術など、幻術を打ち破るものや、巨大なガマを呼び出す口寄せの術といった術もある。第四話において里の掟を破ってまでも仲間を守ろうとしたあざみは破門も覚悟していたが、八丹斎は闇に生きる忍者であっても心まで闇にそまってはいけないとあざみに言い、これからは掟ではなく己の心に従えと、免許皆伝を言い渡したのだった。



ももたろう 〔歌劇〕

神山が着任したあとに初めて行われた帝国歌劇団・花組の舞台。桃太郎役はさくら、鬼役は初穂、猿役はクラリスという配役だった。初演日、神山は帝劇の入口でもぎりの仕事を行っていたが、客の入りが悪いため、さくらたちの様子を見に舞台に向かう。その際、セットが倒壊して舞台が幕を閉じる場面を目撃し、力不足で満足な公演を行うことができない花組の現状を知るのだった。公演は1週間行われたが、その後も失敗続きで、あまりの酷さに観る価値もないと言い切る客もいれば、逆に笑うために観に来ている客もいる。



や行

四つ葉のクローバー 〔その他〕

司馬が他国の華撃団に対抗するため、神山に調達するように頼んだ。帝劇の中庭で探したが見つからず、ミカサ記念公園で四つ葉のクローバーを見つけた少女から譲ってもらった。実際は整備に使うのではなく、旧式である三式光武に対するお守りとして使用された。花言葉は"俺のものになってくれ"。ちなみに神山は捜索中に五つ葉や十三つ葉のクローバーも見つけた。



ら行

霊子機関 〔兵器・機械〕

霊力を霊子水晶で増幅し、物理的エネルギーに変換する機関のこと。霊子水晶で霊力を増幅したあと、霊子反応基板という装置で安定化させる仕組みとなっている。霊子甲冑には、この霊子機関が生み出す高い出力と蒸気機関の安定性を両立させた、蒸気併用霊子機関が採用されている。

霊子水晶 〔その他〕

人間の持つ霊力を媒介して増幅する特殊な水晶のことで、霊子機関の中核をなすパーツとなっている。本作では、大帝国劇場の中庭に巨大な霊子水晶が鎮座しており、その管理は巫女として穢れを払う力を持つ初穂に任されている。この中庭の霊子水晶は、空中戦艦ミカサが出撃するという緊急の事態に陥った際、帝劇を飛ばしてミカサにドッキングさせるための動力源として用いられる。



霊子探知機 〔兵器・機械〕

三式光武や無限に搭載されているレーダー。周囲にいる降魔や傀儡機兵の位置を探知し、おおよその位置を把握することができる。なお、華撃団大戦においては相手となる華撃団の機体の位置も表示される。

霊子舞台演出機・うつりちゃん 〔兵器・機械〕

帝国華撃団に着任した司馬が、人の目を引くなら派手な舞台装置が必要ということで、みずからが開発した高精度霊子投影機を利用して作った舞台装置。映像を投影するためセットを組む必要がなく、巴里のシャンゼリゼ通りや紐育の摩天楼も思いのままに再現できる。これを使用した舞台「ダナンの愛」は主演のアナスタシア、脚本のクラリスの活躍もあり、大成功を収めた。

霊力 〔その他〕

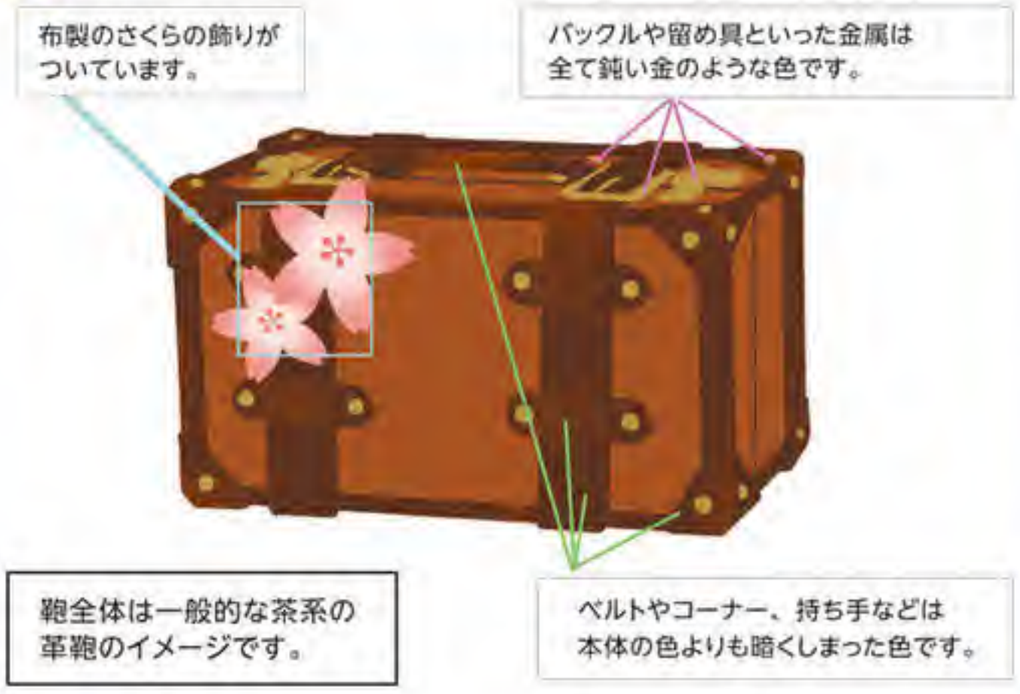
人間がもともと有している精神の力のこと。これを霊子機関によって霊子力という物理的エネルギーに変換することで、霊子甲冑や霊子戦闘機といった霊子兵器は稼働する。なお、霊子機関を構成する霊子水晶と霊子反応基板は女性の霊力と相性がよいといわれる。そのため、操作に高い霊力が必要な霊子甲冑を動かせる者は、その大半が女性だった。必然的に過去の華撃団の構成員も女性が多くなっていたが、現在は霊子戦闘機の登場により霊力の変換効率が上がり、男性の構成員も増えている。

コラム2

キャラクターたちに関する小物

ゲーム中、イベントなどでキャラクターたちが持っている私物が登場することがある。
そういった小物類にもそれぞれ設定画があり、装丁や中身がどのようになっているのか確認できる。

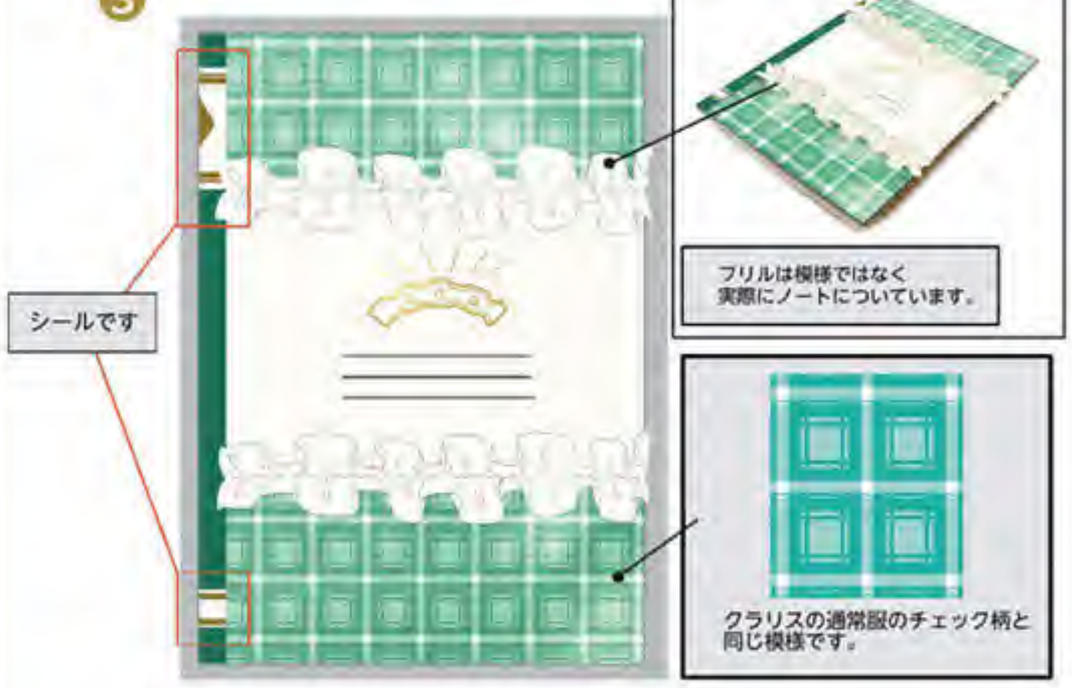
❶



❷



❸



❹



❺



❻



❶ さくらの鞄設定画　❷ あざみの修行日誌設定画　❸ クラリスのノート設定画
❹ クラリスのノートの中身設定画　❺ アーサーのカップ設定画
❻ アーサーのカップのソーサーとスプーンの設定画

特別企画

ゲームシステム対談

ここでは『新サクラ大戦』のゲームシステムを中心に
アドベンチャーパート、バトルパートそれぞれの細かな点について
大坪氏、岡田氏、楠氏にじっくりと伺った。



大坪鉄弥氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。本作の開発ディレクターとして、シリーズディレクターの寺田貴治氏（P.246）とともに開発現場の統括に携わっている。



岡田峰行氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。本作ではバトルパートのプランナーとしてバトルパートのゲームデザイン、進捗管理などを担当。



楠香奈子氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。本作ではアドベンチャーパートのプランナーとしてアドベンチャーパートのゲームデザイン、全体的な演出の調整などを担当。

過去作からのつながりを重視しつつ新規のユーザーに向けた施策も

—— まずはみなさんが本作『新サクラ大戦』において担当されたお仕事を伺ってもよろしいでしょうか？

大坪　『新サクラ大戦』のディレクターをしております。

岡田　バトルパートのリードプランナーをしております。

楠　私はアドベンチャーパートのリードプランナーをしております。

—— ありがとうございます。まずは大坪さんに、リードプランナーというのはどのような役割なのか詳しくお聞かせいただけますでしょうか？

大坪　セガではプランナーや企画という言い方をしていますが、いわゆるゲームデザイナーです。ゲームの仕様全般を作るほか、作ってみた結果がよくなかったらどう改善していこうといったように、いろいろなところで立ち回る支柱の役割です。

岡田　「こういうゲームにしたいからなんとかしてほしい」と頼まれる立場です。

—— コンセプトを聞いて、それをゲームとして落とし込むイメージでしょうか？

岡田　そうですね。こちらから提案することも多いですが、どちらかというとディレクターやプロデューサーの意思を汲み取って、よりよいゲームを作っていくために詳細を詰めていくことが多いです。

—— なるほど、よくわかりました。それではさっそく質問に移りたいと思うのですが、まず本作の全体的なコンセプトについてお伺いしてもよろしいでしょうか？

大坪　作品全体のコンセプトとしては『サクラ大戦』シリーズの地続きの作品であるということがひとつ、そしてもうひとつは、対応機種がプレイステーション4になりましたので、最新スペックのハードで魅力的な作品を作るということですね。旧作のファンの方々にも喜んでいただきつつ、『サクラ大戦』を知らない方にも興味を持っていただいて、新しくファンになっていただきたいという点をすごく大事にしました。

—— 本作では新旧どちらのファンも重視しているということでしょうか？

大坪　はい、その方向性で制作していました。たとえば登場キャラクターについて言えば、作中の時間を進めてキャラクターを一新しつつも、過去作の登場人物である神崎すみれを登場させることで、これまでのシリーズ作品との連続性を保つようにしています。

—— 過去作からつながる作品を制作するからこその難しさがあると思います。本作を作るうえで、過去作から変えないように意識したところを詳しくお伺いしてもよろしいでしょうか？

大坪　『サクラ大戦』シリーズは、大神一郎や大河新次郎といった隊長を中心にほかのキャラクターとの物語が熟成されていく構造になっているため、我々は"隊長ゲーム"と呼んでいるのですが、その根本的な構造は変えないようにしました。神山というキャラクターを作るにあたっても、"隊長ゲーム"の主人公だという部分を強く意識しています。

大神という存在感がとても大きいキャラクターとの差別化

—— やはり、過去作からのファンからすると『サクラ大戦』といえば大神隊長というイメージがあるので、"隊長ゲーム"という表現はとてもしっくりきます。

岡田　『サクラ大戦』シリーズでキャラクターの人気投票を行ったら、たぶん大神が１位になると思います。大神という存在は、完成されすぎていて僕らにとってもすごく重たいものです。

大坪　おそらくみんな大神のことを好きだと思うんですよ。そして大神とは系統が少し違いますが、大河という魅力的な先輩もいます。だから、神山はそのふたりとは異なるパーソナリティを持たせようと思いました。とくに大神のイメージに引っ張られて大神二世にならないように注意しましたね。大神はすごくお堅い印象なので、神山はいまの時代に合わせた柔軟な性格にすることで、守備範囲が広いというか、人間としての幅が広いキャラクターになったと思います。



—— 大神はいまの時代からすると少し熱血漢で堅すぎるかもしれませんね。

大坪　そうですね。大神はすごい真面目ですが、神山は振り幅の広い演出ができるキャラクターです。本質的には真面目なんですが、不真面目な部分も許容できる素質があるんです。それについては、阿座上(洋平)さんの演技のおかげだと思っています。

—— 確かに阿座上さんが演じる神山は愛さずにはいられないキャラクターでした。本作ではアドベンチャーパートでキャラクターに演技をつけられるようになり、表現の幅がかなり広がったと思うのですが、どのような点を工夫されたのでしょうか?

大坪　神山は軍人なので背筋が伸びたしっかりとした歩きかたをするなど、歩き方ひとつとってもキャラクター性を重視してモーションを作っています。劇場内にいるヒロインたちもみんな立ちかたが違っていて、「さくらだったらもう少しかわいらしく立ってるよね」とか、「クラリスはもっとおしとやかだよね」とか、それぞれのキャラクターの立ち位置やポージングのバランスについては、楠さんたちとかなり話し合いました。

楠　はい。同じような性格のキャラクターでも、キャラクター性によって微妙にモーションを変えています。たとえば初穂とランスロットはどちらも堂々としていますが、初穂は江戸っ子らしさや女性っぽい柔らかさを感じる立ち方に、ランスロットは騎士らしさを感じるピシッとした立ち方に調整しています。



—— 立ちかたひとつとってもキャラクターの特徴が出ているということですね。本作は、過去作に比べて格段にアドベンチャーパートが進化していると思うのですが、あらためてアドベンチャーパート全体のコンセプトについてお聞かせください。

楠　先ほど大坪も言っていましたが、アドベンチャーパートも"隊長ゲーム"という部分を意識して制作しています。たとえば神山がヒロインに近づいたらそれに気づいたヒロインが神山のほうを向くとか、ヒロインが神山を見かけたら呼びかけてくれるとか、物語の中心にいる神山と、それを取り巻くキャラクターたちという関係性をとても大事にしています。

大坪　目の前を神山が通っているのに棒立ちのままでは不自然ですからね。隊長として行動しているんだということを自然に感じられるような演出を少しずつ足していったんです。

楠　そうですね。神山は隊長として必要とされる存在なので、全部自分から話しかけに行くのではなく、向こうから話しかけてくれるような演出を増やしていきました。



—— それはプレイしているときに感じました。帝劇を歩いているとヒロインたちが話しかけてきて、自然にイベントが始まることが多かった印象です。ちなみに、イベントの内容はどのように決めているのでしょうか?

楠　イベントに関しては、大坪たちディレクター、私たちアドベンチャーパート班、そしてシナリオ班が全員で話し合って決めています。

大坪　メインストーリーとして必要なイベントは脚本の段階で決まっていますが、それ以外のイベントはアドベンチャーパート班とシナリオ班が開発を進めながらネタを出していきました。「アドベンチャーパートで自由に帝劇内を動けるときにこういうことをやりたい」「この話のこのシーンではこういった要素のイベントを入れたい」といったやり取りをしながら、各話にイベントを配分していく感じですね。

楠　そうですね。各話のイベントのバランスが偏らないようにすることはもちろん、帝劇のどこでイベントが発生するかについてもかなり細かく決めています。できれば帝劇内のいろいろなところを散策してほしいですからね。ただ、すべての部屋にイベントが配置されているわけではないので、イベントのほかにも帝劇内の散策を楽しめるような要素を入れたいと考え、ブロマイドや資料室の読み物などを用意しました。

2D から 3D へと生まれ変わった大帝国劇場

—— 帝劇内を自由に歩けるようになったのはファンにとってうれしい変化だったと思います。本作で行ける場所のなかには、過去作であまり描かれていない場所もありましたが、3Dマップを作成にするにあたって苦労された点はありましたか?

大坪　開発当初、昔の設定そのままに帝劇の3Dマップを作ってみたのですが、すごくシンプルで味気ないものになってしまいました。帝劇は『サクラ大戦』において非常に重要な建物ですので、魅力的にするにはどうすればよいか、マップ班がいろいろ検討しながら、どんどんディテールを上げていってくれたんです。

楠　あれはたいへんでしたね。マップの見映えの部分だけでなく、過去作との整合性をとらなければいけないということもあって何度も話し合いました。

大坪　帝劇内部の設定というのは、過去作の2D画像しか残っていませんでした。一部の場所には、美術設定などもあるのですが、いずれにしても2Dで描かれているので、リアルサイズの3Dにするとつじつまが合わない部分も出てくるんです。そういった点を調整しつつ、"帝劇らしさ"も意識しながら、新しい帝劇を作り上げました。

楠　基本的な位置関係を変えないように注意しつつ、おもに内部のスケール感を調整しています。過去の設定に忠実に作ると広すぎたり狭すぎたりする場所があったので、プレイヤーが歩き回りやすく、かつ以前からのファンの方に「こんなの帝劇じゃない」と言われないように細かく調整しました。

—— 過去作の帝劇も知っていますが、まったく違和感がなかったです。各キャラクターの部屋の位置についても、天宮さくらと真宮寺さくらが同じ部屋を使っているなど、開発スタッフのみなさんのこだわりを感じました。

大坪　憧れの人が使っていた部屋ですからね。必ずそこを使うと思ったんです。あの部屋は壁紙も昔のままなんですよ。

楠　表札も変わっていないですね。



大坪　こういった、以前からのファンの方がニヤリとしてくれる要素はほかにもあります。たとえば、支配人室はすみれによってかなり模様替えされていますが、ソファや鏡はすみれがもともと自分の部屋で使用していたものです。おそらく「辛気くさい部屋は嫌ですわ」とか言って誰かに持ってこさせたんだと思います（笑）。

―― 想像できますね（笑）。もう一度プレイし直していろいろと部屋のなかを見回してみたくなりました。

大坪　本作のキャラクターの部屋はかなり作り込んであるので、コミュニケーションモードなどで訪れた際は、すみずみまで見回してほしいです。

ヒロインたちと正面から向き合うために生まれたコミュニケーションモード

―― ちょうどコミュニケーションモードのお話が出たので、このモードについても詳しくお伺いしたく思います。このモードを実装することは最初から決まっていたのでしょうか?

大坪　いえ、開発当初はコミュニケーションモードの構想はありませんでした。ただ、開発を進めていくなかで、キャラクター同士の関係の濃密さを感じられる要素が必要だという話になったんです。

楠　これまでのシリーズのアドベンチャーパートは2Dだったので、基本的にキャラクターとは正面から対峙していましたが、3Dになることでキャラクターと正面から向き合うことが減ってしまいました。ただやはり、キャラクター同士が向き合ってふたりだけでイチャイチャする要素は必要だと思ったんです。それで、実装することが決まりました。

―― あれほどキャラクターがアップになるモードは、ほかのゲームでもあまりないように思います。正直、照れてしまって直視できないくらいです（笑）。

大坪　基本的にコミュニケーションモードは恥ずかしいくらいキャラをキラキラさせようと思っていました。開発段階のものをみんなが見てる前でプレイしてチェックするんですけど、確かに恥ずかしかったですね（笑）。

岡田　やっぱりそう感じますよね（笑）。僕も会社の席でプレイしていてちょっと恥ずかしかったです。

大坪　そうやってみんなで実際にプレイしてみて「ここの表情をもっとかわいくしてください」とか、「もっと目をうるうるさせてください」といった調整を進めていきました。



―― 信頼度を高めたプレイヤーだけが見られるご褒美イベントとして相応しいものになっていたと思います。

大坪　その信頼度という部分も重視していました。このイベントは、信頼度が高くてもヒロインに話しかけないと発生しませんし、初穂に関しては着信を受けないと発生しません。ヒロインたちから隊長として信頼されたうえで、ちゃんと彼女たちのことを気にかけていないと発生しないんです。

楠　発生条件についてもこだわりましたが、発生後の展開についてもいろいろと工夫しています。

大坪　はい、もしかしたらみなさん気づいていないかもしれませんが、コミュニケーションモードが終わったあとのお礼にも何パターンかあります。ちゃんと誠実に対応したときには「本当にありがとうございます」というお礼がありますし、ちょっとスケベな目で見てしまったときは「スケベ」って言われてしまうんです。アナスタシアは、コミュニケーションモードが終わるときのモーションが違ったりします。そういう細かい分岐も設定しているので、何度も遊んでほしいですね。

―― 本当にいろいろな部分に仕掛けというかネタが散りばめられていることに驚きました。そのほかにアドベンチャーパートで注目してほしい部分があればお聞かせください。

楠　帝都の人々の会話にはぜひ注目してほしいです。帝都中央駅にいるカップルはストーリーが進むたびに違うことを言っていますし、押問堂の前にいる女性はキャラクターに関わる話をしています。いろいろなネタを仕込んでいるので、積極的に話し掛けてみてください。

―― 食堂でずっと料理を食べいてる人もいますよね?

大坪　そうですね。カツレツマニアがいます。初めての「サクラ大戦 帝劇宣伝部通信」でも取り上げられたキャラクターです。

楠　彼は第六話でいきなり彼女ができるんですよね。

一同　（笑）。

シミュレーションからアクションに変わったことによる変化

―― 先ほど、本作を開発するにあたって過去作から変えないように意識した部分をお聞きしましたが、逆に変えようと意識した箇所はございますか?

大坪　意識的に過去作から変えようとしたのはゲームシステム部分ですね。いまのユーザーに合うゲームフォーマットとはというところから考えて、ゲームシステムを構築していきました。具体的には、2Dマップ上で行きたい場所を選択して行動するといった過去作のマネージメント要素を廃止して、どのキャラクターとも好きにコミュニケーションできるように変えています。そして最大の変更点は、バトルパートをシミュレーションではなくアクションに変えたことです。

―― 確かにシミュレーションがアクションに変わったという衝撃は大きかったです。開発にはかなりの苦労があったのではないでしょうか?

岡田　そうですね。いちばん苦労したのは、花組としてのチーム感や隊長感を出すというところでした。シミュレーションではプレイするキャラクターがターンごとに変わっていくので、みんなで戦っている感じを出しやすいのですが、アクションの場合はどうしてもひとりで戦っているように感じてしまうんです。本当は全員がいっしょに出撃して戦えればよかったのですが、神山を操作しているときにほかのキャラクターを制御することが難しく、今回は断念しました。隊長としてこのチームを率いているんだという感覚を出すために試行錯誤しましたね。あとはアクションが苦手な人でもストーリーを楽しめるように、バトルの難易度はかなり調整しています。

大坪　バトルパートに関しては、そのほかにも軽快でテンポよくという目標があったので、開発チーム内でプレイして細かなフィードバックを受けつつ、何度も改善するという作業を行いました。

―― 本作のバトルは初心者の方でも熟練者の方でも爽快感が味わえる内容だと思いますが、どのようにして細かい仕様が決まったのでしょうか?

岡田　アクションに決まってからは、なるべくシンプルにふたつくらいのボタンの組み合わせで爽快に戦えるようにしようという話になりました。ただ、シンプルさを突き詰めていくと単調になってしまうので、バトルパートの開発が進んだ段階で、回避してスローモーションになる演出を実装したりしています。

大坪　そうやって追加された仕様もありますし、いろいろとボツになった仕様もあります。それこそ、先ほど話があったように、最初は花組全員を切り替えながら戦うようにしようと思っていました。しかし、画面がとんでもないことになってしまい、方針を変えることにしたんです。バトルパートは本当に試行錯誤の連続でした。

―― そういった経緯があったんですね。難易度調節にも苦労されたというお話しでしたが、どのようにバランスをとっていったのでしょうか?

岡田　アクションに慣れていない人がクリアーできるというコンセプトでしたので、当初はテストケースとして、アクションの苦手な楠にプレイしてもらって指針としていたのですが、めきめきと上手くなってしまって……。

楠　普通にクリアできるようになってしまいました(笑)。

大坪　それで楠が慣れていない人のサンプルにならなくなってしまったんです(笑)。そういったトラブルはありつつも、チーム内でテストプレイを重ねて難易度を調整していきました。

―― 敵の強さのバランスもかなり調整されているように感じました。

岡田　そうですね。制作できる敵の種類が限られているということもあり、要素を絞ってわかりやすく攻略できるようにしています。ボスはそれなりに攻略法が必要になってきますが、ザコ敵に関しては、攻略法がわからなくても力技でクリアできるようなバランスにしています。たとえば、盾を持っている大盾という敵を攻撃しつづけると、盾を落として攻撃しやすくなるという具合です。

―― そのほかにバトルパートで意識した点、工夫した点はありますか?

岡田　ストーリー部分とバトル部分のバランスは強く意識していますね。バトルに集中しすぎてキャラクター同士のやり取りが頭に入らないのは困りますし、会話がひんぱんに発生することでバトルのテンポが崩れるのも問題です。そのため、重要な会話をバトルとバトルのあいだに差し込むといった工夫をしています。

―― バトルパートのテンポを大事にしたということですね。

岡田　はい、そのため泣く泣く削ったイベントも多いです。アドベンチャーパートと同じく、バトルパートにもすごい量のイベントがあったのですが、とても収まらないため、シナリオ班と話し合って厳選したイベントのみを残しています。

大坪　テンポという意味では、バトル中の会話や通信の長さも細かく決めています。会話が長すぎると先にバトルが終わってテンポが悪くなるので、ある程度これくらいは時間を確保するという基準を決めて、台詞まわりの調整をしました。

岡田　そのほかにも、プレイヤーが強くなりすぎて開始と同時に敵をすべて薙ぎ払い、誰も一言も喋らないままに終わってしまうといった事態も考えられるので、敵の出現をウェーブ制にして、会話が終わったらつぎの敵が出現するといった調整もしています。



モーションキャプチャーで動きを取り込むことで より派手なアクションが可能に

―― ここまでバトルパートのシステム面のお話をお聞きしたので、つぎにビジュアル面のお話もお伺いします。とくに目を引くのが霊子戦闘機・無限の3Dモデルだったのですが、ムービーシーンでも実際のバトルでも非常に格好いいですよね。

岡田　基本的にどちらのシーンでも同じ3Dモデルを使っています。詳しくはメカニック対談でお話しすることになると思うのですが、メカデザインの明貴(美加)さんがデザインしたものを、アートディレクターの馬立(敬一)をはじめとするデザイナーチームが3Dモデルにして、それをゲーム中で動かしています。どの部分でも基本的に同じ3Dモデルを使っているので、バトルパートで動かすときにとくに大変だったということはないです。

大坪　そうですね。ただ、無限のデザインは一度大きく調整していて、その影響はあるかもしれません。これも明貴さんたちの対談で話に上がると思うのですが、開発の途中で無限の構造やバランスを変更することにしたんです。

―― それはなぜでしょうか?

大坪　大きな理由としては、バトルパートで見映えのするアクションを行うために、モーションキャプチャーを導入することを決めたからです。モーションキャプチャーで人間の動きをしっかりとトレースするためには、腰が回ることが必須条件なんですよ。そのため、馬立がモデルを修正して明貴さんとも相談しながらデザインを調整し、現在の3Dモデルになりました。

岡田　可動域が少ないと武器が振れないので、手足の長さも調整してもらいました。そうして新しい3Dモデルを用意してもらって、モーションキャプチャーでアクションを作っていったんです。

―― 本作のダイナミックなアクションはそのように作られていたんですね。ちなみに、キャラクターごとの特徴的な攻撃アクションは、どのようにして決められていったのでしょうか?　岡田さんたちバトルパート班から提案されるのでしょうか?

大坪　キャラクターの攻撃アクションに関しては、キャラクターの設定や見た目を考慮してバトルパートの企画メンバーから提案しています。

岡田　そうですね。基本的には企画側の案をもとにして作っているのですが、全部モーションキャプチャーでやっているので、アクターさんとその場で話し合い調整することも多かったです。「ここはこう動いたほうがいいんじゃないか」とひとつずつ相談し、時間をかけて練っていきました。作ったアクションの出来に満足がいかず、撮影をし直すことも少なくなかったです。

―― 刀で斬るアクションをモーションキャプチャーするときは、実際に武器を持つのでしょうか?

岡田　はい、刀だったら実際に刀の模型を持ってもらいます。模型にもキャプチャー用のマーカーというものが仕込んであるので、動きをしっかりと再現することができるんです。

―― 初穂の使う巨大なハンマーも実際に用意されたのですか?

岡田　あそこまで巨大ではなかったですが、大きめのハンマーを持ってもらいました。

―― あざみのサマーソルトなど、かなりアクロバティックな攻撃もありますよね?

岡田　そういった攻撃は、アクターさんを腰からワイヤーで吊り下げて撮影しています。

大坪　神山の回転落下攻撃も実際にやってもらっています。

岡田　はい、あざみの場合と同様にワイヤーで吊り下げて「そのまま回ってください」とお願いしました。空中で回転するのは、かなりたいへんだったと思います。



―― 必殺攻撃のモーションはどのように作られたのですか?

岡田　技名や基本的な内容は最初から決まっていたので、バトルパート班からは、必殺攻撃の入りとつなぎ、終わりはこのモーションでお願いしますという要望を出したくらいです。演出部分に関しては寺田(貴治)にお任せしていた感じです。

―― 神山の連撃のようにオーソドックスな必殺攻撃のほかに、ロックオンしたり狙いをつけたりするといった必殺攻撃もありますが、それはキャラクターの個性や操作感から決められてる感じでしょうか?

岡田　そうですね。合体攻撃や必殺攻撃は強すぎてしまうと、先ほどお話ししたようにイベントが終わる前に敵を倒せてしまうという問題が発生します。そのため、バランスを調整するのが難しかったです。敵を気持ちよく倒してほしいのですが、ストーリーを阻害するような過剰な演出とか攻撃力にはならないようにしていました。

大坪　操作感に関しては、ただ必殺攻撃が出るだけではなく、ちょっと違う遊びを入れたかったので、バトルパート班のほうでアイディアを出してもらいましたね。



―― 合体攻撃はインパクトが絶大ですが、これはどのようにアイディアを出されたのでしょうか?

大坪　基本的には、みんなでアイディアを出したものをまとめて寺田に渡して、寺田節で決めてもらっています(笑)。以前は会議で決めていたこともあるのですが、今回は寺田に渡して待っていたらああいう形になりました。

一同　(笑)。

―― 意見は開発スタッフ全員から集めるのですか?

大坪　アイディアを出したいスタッフのほとばしりを募りました。もちろん私もアイディアを出しています。

―― 何案ぐらい出たのでしょうか?

大坪　案の数は、全体で20～30はあるんじゃないですかね。キャラクターが5人いるので、トータルでいうとそんなに多くはないです。意外とみんな恥ずかしがってしまって(笑)。

―― 合体攻撃はシリーズでも毎回話題になりますが、個人的にはアナスタシアの合体攻撃が印象的でした。

大坪　あれは私のアイディアも一部入ってます。ただ、私が出したのはアナスタシアと星を見ながらデートするというものでした。"神山座"のネタは寺田さんが加えたものです(笑)。やはり『サクラ大戦』の合体攻撃はあれくらいインパクトが必要ですよね。

―― 確かに振り切った演出こそ合体攻撃の醍醐味だと思います。それではアクションのお話に戻りますが、敵のアクションもモーションキャプチャーで作っているのでしょうか?

岡田　侍や大盾のアクションはもちろん、荒吐の手の動きもモーションキャプチャーしています。実際にこうやって動かしてもらいました(手を動かす仕草をする)。

大坪　最終ボスの腕を叩き付けるアクションは、アクターさんの前に台を置いて撮影しましたね。やはり、人が演技したものをもとに演技をつけるのと、いちから手作業で演技をつけるのでは、作業に掛かる時間やクオリティが大幅に変わってしまいますからね。

楠　そうなんです。だから、バトルパートだけでなく、アドベンチャーパートの動きもモーションキャプチャーで作っています。



―― アドベンチャーパートで必要なモーションはそれこそ膨大ですよね?

楠　はい、そこでまずは汎用モーションというものを用意して、それをアドベンチャーパート班のほうでイベントごとに調整して使用しました。もちろん、イベントによっては専用でモーションキャプチャーしているものもあります。たとえば、コミュニケーションモードなどは専用でモーションを用意しています。

―― アドベンチャーパートでシリーズ恒例の「体が勝手に」というシーンがありますが、そのモーションもアクターさんが?

大坪　あれも専用でモーションキャプチャーしています。

楠　はい、一連の動きを撮影しましたね。

大坪　「体が勝手に」のシーンの専用モーションを一連で撮影して、それを調整して使っています。シーンによっては神山の動きがはっちゃけすぎてしまい、女性スタッフ中心に「神山のジェントルさが足りない」と言われてしまったので、イベントの担当者に「もっとジェントルさが出るようにしてください」と修正のお願いをしました(笑)。

―― 確かに製品版では下品な印象は受けませんでした。

大坪　LIPSで選択をしているときに神山の表情がヘラヘラしていたら、最初からお風呂を覗く前提になってしまいますからね。そこの葛藤はあっていいと思いますが、覗かないという選択をするプレイヤーもいるわけで、そこで決めつけないようにする必要があるんです。



試行錯誤の末に確立された神山のパーソナリティ

―― なるほど、プレイヤーが自由に選択できるLIPSならではの苦労ですね。ちなみに、LIPSごとの演技にはそれぞれ個性があると思いますが、演技プランはどのように決めているのでしょうか?

楠　もともとの台詞をベースに各イベントの担当者が演技をつけて、それをリーダーがチェックするという流れですね。私のほうでも気づいたことをどんどん言うようにしていました。たとえば、神山が伯林華撃団と一緒に鉄憲章を斉唱するイベントでは、最初、キャラクターが普通に立っていたんですけど、「キャラクターが棒立ちしているのはおかしいと思います」と伝えて、「休め」のモーションを使ってもらいました。私はあくまで「ここはちょっとおかしいと思う」という意見を言う感じで、基本的にはイベント担当者がほとばしる情熱をぶつけて演技をつけてくれています(笑)。

大坪　そうですね（笑）。実際そういった試行錯誤もあって、神山の個性が際立ってきたのだと思います。アドベンチャーパート班、イベント班の頑張りと阿座上さんの演技によって、神山のパーソナリティが確立したと言っても過言じゃないですね。

開発陣がオススメするイチオシのイベント

―― それぞれのイベントがこだわりを持って作られていることがわかります。そのなかでもみなさんのイチオシのイベントを教えていただいてもよろしいでしょうか？

大坪　いっぱいあって悩んでしまうのですが、僕の表向きのイチオシは第一話でさくらが帝劇内を案内するシーンですね。あのシーンはアドベンチャーパートのクオリティを決める基準になったイベントなんです。1度作って、名越（稔洋氏。セガゲームス取締役CPO）に見せたところ、「全然魅力的じゃない」とご指摘いただいて何度も作り直したので、苦労も含め印象に残っています。裏のイチオシは、神山がお風呂を覗いて「わたし、さくらでーす!」とごまかすシーンですね。

楠　あ、やっぱりあのイベントは選びたくなりますよね（笑）。

一同　（笑）。

大坪　このシーンは「わたし、さくらでーす!」と台本に書いてあるだけで、とくに演技指示は出していないんですが、阿座上さんが素晴らしい演技をしてくれました。収録現場の雰囲気をできるだけ活かしたかったので、そのままオーケーを出しましたね。

岡田　僕はやはりバトルパートのイベントに思い入れがあります。とくに第二話でクラリスが必殺攻撃を放つところですね。バトルパートのなかで最初に作ったイベントなので、いちばん試行錯誤しました。クラリスが覚醒するという流れは、イベント内容としても感動的だと思います。

―― 先ほど大坪さんのお話にあった、さくらが帝劇を案内するイベントと同じく、バトルパートの演出の指針になるものだったということでしょうか？

岡田　はい、このクラリスのイベントを基準にしてバトルパートのイベントを作っています。



―― 楠さんのイチオシイベントはいかがでしょうか？

楠　そうですね。表向きのイチオシは「奇跡の鐘」の稽古シーンです。花組が歌劇を行う歌劇団として一致団結するシーンなので思い入れがあります。いろいろなものを抱えたアナスタシアが、さくら、初穂、クラリス、あざみと稽古をして、最後にみんなですばらしい舞台を行うシーンはぜひ注目してほしいです。そして裏のイチオシは、ひろみの不思議なおまんじゅうのイベントです。あれはもともとひろみしか登場しないイベントだったのですが、男性キャラクターをもう少し見せたいという気持ちがあり、LIPSの分岐で男性キャラクターが登場することになったんです。私のかなり熱い想いが詰まったイベントです。

岡田　みんな表と裏があるんですね（笑）。

―― そのようですね（笑）。岡田さんは裏のイチオシはありますか？

岡田　ぱっと思いついたのは、さくらが着替えるイベントですね。

―― あのイベントは確かにインパクトがあります。視点が上下する演出にすごいこだわりを感じました。

楠　はい、こだわっています（笑）。さくらの半裸の3Dモデルもあのイベント専用のものです。

大坪　今までのシリーズは2Dだったので、そういうシチュエーションのイベントがあったときに演出でぼかすこともできたのですが、3Dになって普通の服を着てるさくらが立っていても違うという話になったんです。それでキャラクター班に相談したら「じゃあ3Dの素体はあるので作りましょう」と言ってくれました。



―― ここまでアドベンチャーパート、バトルパートのいろいろなお話をお伺いしましたが、次回作があったらどんなことに挑戦してみたいですか？

大坪　3Dになったとはいっても、まだ描かれている世界は狭いので、そこを広げていきたいと思っています。銀座が中心になるのは間違いないですが、ロケーションをもう少し広げられればと思っています。

楠　アドベンチャーパートでいうと、もう少し究極の選択という部分を突き詰めていきたいですね。たとえば、さくらと初穂のどちらかにしか会いに行けないとして、どちらに行こうかと悩むというイメージですね。今回はそれぞれのヒロインとの1対1のコミュニケーションを重視しましたが、複数のヒロインと神山が同時に絡んだり、取り合いになったり……そういった広がりのあるシチュエーションを用意したいです。

岡田　バトルパートは、無限のカスタマイズをして自分だけのオリジナル無限を作れるようにしたいですね。本作でも構想はありましたが実現が難しかったので、次回があったら絶対に実現させたいと思っています。

―― ありがとうございます。最後にファンのみなさんに向けてメッセージをお願いいたします。

楠　みなさんのおかげで『サクラ大戦』シリーズが復活できました。本当にありがとうございます。これからもアニメなどいろいろな展開がありますので、応援し続けていただけたらうれしいです。よろしくお願いします。

岡田　楠と似てしまいますが、ゲームを中心にいろいろなメディア展開が用意されています。『新サクラ大戦』というコンテンツにどっぷりはまってもらえればうれしいです。

大坪　『新サクラ大戦』というタイトルは、『サクラ大戦』シリーズの新たな一歩だと思っています。これからもみなさんといっしょにどんどん盛り上げて、新しい展開につなげてきたいのでよろしくお願いいたします。また、この設定資料集にはゲーム内で描写できなかった情報も載っています。新しい発見があると思うので、隅々まで読んでいただけるとうれしいです。

キャラクター対談

ここではゲーム中に登場するキャラクター制作に携わった４人のキーマンにお話を伺った。
さまざまなクリエイターがキャラクターデザインを行うことになった経緯や、
2Dから3Dになったことでの表現方法の変化といった開発陣ならではの裏話を語っていただいた。



大坪鉄弥氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。本作の開発ディレクターとして、シリーズディレクターの寺田貴治氏（P.246）とともに開発現場の統括に携わっている。



馬立敬一氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。デザイン畑を中心に活動する。「サクラ大戦２」ではCGセクションを担当していた。



柳瀬遼平氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。本作ではキャラクターチームをまとめ、3Dモデルの作成を担当。



工藤昌史氏

アニメーター。近年では監督やキャラクターデザインを手掛けることが多い。代表作は「BLEACH」など。

世界華撃団大戦というコンセプトから マルチクリエイターでデザインすることが決まった

―― まずはみなさんが本作『新サクラ大戦』において担当されたお仕事を伺ってもよろしいでしょうか？

工藤　キャラクタービジュアル設定を担当しました。

柳瀬　キャラクターチーム取りまとめを担当しました。このチームは、ゲーム中に登場する人間キャラクターの3Dモデルを作成しています。

馬立　アートディレクターとして、デザイン全般を統括する役割のほか、パブリシティのイラスト作成も行っております。

大坪　ディレクターのほか、キャラクター関連ですと、工藤さんとの連絡窓口を担当しておりました。

―― ありがとうございます。工藤さんのキャラクタービジュアル設定というのはあまり耳慣れない単語ですが、どのような役割なのか詳しくお聞かせいただけますでしょうか？

工藤　久保（帯人）先生やほかのクリエイターの方々が描いたさまざまなキャラクターを、同じ世界観の中にいて違和感がないように調整する役割ですね。みなさんが描かれたキャラクター原案をもとに、3Dモデルを作成するための設計図を作ります。

大坪　アニメーションの制作でいうところのキャラクターデザインにあたる役割ですね。キャラクター原案をゲームに落とし込む際の翻訳をしていただいているというイメージです。具体的には、キャラクターの頭身などのバランスをとって統一感を出していただいたり、各部のディテールをフォローしていただいたりしました。

工藤　通常の表情、笑顔の表情などをまとめた表情集やキャラクターを正面、横、後ろから見た図などを描きました。その際、メインキャラクターを描かれた久保先生の絵は頭身が高めなので、ほかのクリエイターさんの頭身を少し高めに調整しています。細部に関してはほとんどいじっていないですね。アニメで手書きする場合は、ディテールが多いと苦労するので省略することもあるんですけど、今回は3Dモデルなので、できるだけディテールを残すようにしています。

―― なるほど、そうやって工藤さんが調整したイラストをもとに3Dモデルを作成するということですね。

柳瀬　はい、そのとおりです。

馬立　「こうすると久保先生のキャラクターっぽくなりますよ」といった注釈を入れていただいたので、3Dモデルを作成する作業はかなりスムーズに進められました。

―― そういったお話を聞くと、やはり複数の方がキャラクター原案を担当することで調整の難しくなる部分も多いと思うのですが、今回そのようなスタイルになった経緯をお聞きしてもよろしいでしょうか？

大坪　本作はまず世界華撃団というコンセプトがあったので、マルチクリエイターでやろうというのは最初から決めていました。帝国華撃団は久保先生に描いていただきたいと思いつつ、ほかの華撃団はこの方に描いていただいたら合うだろうなというアイディアがあったんです。また、いまの時代、ひとつの作品を形成するために多数のクリエイターが参加するというスタイルが受け入れられる状況になっていたというのも大きいですね。

―― ソーシャルゲームではそのスタイルが一般的ですよね。ちなみに、久保先生のイラストが完成してからほかのクリエイターのみなさんに発注をしたのでしょうか？

大坪　はい、お声掛け自体は順次していたと思うのですが、基本的には久保先生のデザインがある程度仕上がってから発注させていただきました。

―― ちなみに、発注される際は、どのような情報をお伝えしているのでしょうか？

大坪　キャラクターの設定やバックボーン、身長･体重･年齢などの基本情報はお伝えしています。たとえば、初穂だったら江戸っ子で巫女、あざみだったら忍者だけどフリフリの服を着ているといった情報ですね。それらを踏まえて久保先生にご検討いただいたのですが、デザインを進めるなかで逆に設定などを提案していただくこともありました。ほかのクリエイターさんに発注する際も、上海華撃団、倫敦華撃団、伯林華撃団という設定とキャラクターのディテールをすべてお伝えしています。ただ、ゲキゾウくんの場合はあまり詳細を固めず、杉森（建）さんにお任せしました。大帝国ゲキゾウという名前と帝劇のマスコットであることくらいしかお伝えせずに作っていただいたのですが、初稿の段階でほぼ最終形が見えたのを覚えています。

工藤　自分はゲキゾウくんには関わっていなかったので、「サクラ大戦 帝劇宣伝部通信」で初めて見て、こういうマスコットキャラクターが出るんだと驚きましたね。

大坪　セガの顔となるキャラクターの座を狙っています（笑）。

―― 確かに記憶に残るキャラクターです(笑)。それでは、工藤さんがキャラクター調整をされる際にどのような点を意識されたのか、より詳しくお聞きかせください。

工藤　やはり、できるだけクリエイターさんの個性を消さないようにすることですね。個性を残したまま、どうすれば久保先生の絵に近くなるのかという点はかなり苦心しました。ただ、先ほど頭身の調整について触れたと思うのですが、久保先生の絵はすごくオリジナリティが強いので、そこの見せ方は難しかったですね。漫画家さんの絵はアニメにしにくいことが多い印象です。キャラクターを作る方法論がアニメと違うというか、なかなか言葉にするのが難しい感覚的な部分なのですが……。

大坪　もしかしたらですけれど、久保先生のような漫画家の方は、漫画を描きながら描いたキャラクターを熟成させていくという点も関係しているのではないかと思います。

工藤　それはあると思います。キャラクターが成長していくんですよね。

―― ほかのクリエイターさんの場合はどうだったのでしょうか？　この方の絵は調整しやすいといったことはあったのでしょうか？

工藤　うーん、やはりみなさん個性があるので難しいのは変わらないのですが、BUNBUNさんは線が整理されてアニメのように塗りやすいという印象はありましたね。堀口(悠紀子)さんも、もともとアニメーターの方なので、調整するのにあまり苦労はしなかったように思います。本当に感覚の話になってしまうのですが、個人的には島田(フミカネ)さんがいちばん描きやすかったかもしれません。特徴がハッキリしているというか、自分のなかでキャラクターを掴みやすかったです。

大坪　副島(成記)さんの白秋は難しかったのではないかと思います。初めて副島さんからイメージが上がってきたときに「すげーな!」と思いつつ、これを調整して設計図を作るのは工藤さんでも大変だろうなと感じましたね。

工藤　確かにアニメにしにくい方向性というか、調整するのは簡単ではなかったです。ただ、白秋について一番覚えているのは、ダジャレキャラだと知ったときの驚きですね(笑)。

一同　(笑)。

工藤　自分はキャラクターの設計図を作ったあとは完成まで本作に触れていなかったので、印象が変わっていてびっくりしたんです。

大坪　副島さんに発注した際は、真面目に人生訓を語るキャラクターだったんですよ。もちろん、ダジャレを絡めて語るというネタを考えてはいたんですが、いまのようにダジャレ好き、オムライス好きになったのはシナリオ班が肉付けした結果ですね。あとこれはこぼれ話になってしまうのですが、最初は白秋を男性にしようと考えていたんです。それで副島さんのところにお話を持っていったところ「『サクラ大戦』の仕事だから女性が描けると思ってました」と言われて、なるほど、では女性にしましょうということになったんです。結果的には、沢城さんの魅力的な声がつき、さらにダジャレを言っていただけたので本当によかったです(笑)。



副島氏設定画ラフ

工藤氏イメージビジュアル

―― 贅沢ですよね(笑)。それでは、いとうのいぢさんのキャラクターを調整する際のお話もお伺いします。

工藤　いとうさんも調整にそれほど苦労はしなかったのですが、いつきのニーソックスの形状は、設計図を作る際に少し悩んだ思い出があります。

柳瀬　ニーソックスをぐるっと周りから見たときにどうなっているのか、工藤さんがしっかりと設計図を作ってくれていたので、3Dにする際に本当に助かりました。



―― ディテールのフォローというのはそういう作業のことなんですね。ちなみに、設計図は通常服と戦闘服のどちらで作成するのでしょうか？

工藤　帝国華撃団や上海華撃団は両方描いていますが、そのほかの華撃団は私服で描いていますね。

大坪　戦闘服はデザインに共通性があるので、原案のイラストからでもイメージを掴みやすいんです。ただ、私服はキャラクターの雰囲気が強く出ているので、設計図としては私服を描いてもらいました。

素体となる3Dモデルを元にキャラクターごとに微調整を加えていく

―― 続いて、3Dモデルについて詳しくお聞きしていきたいと思います。実際、3Dモデルというのはどのような流れで作成するのでしょうか？

馬立　キャラクター原案をもとに工藤さんに設計図を描いていただいたあと、それを参考にして3Dモデルを作成するのですが、まず最初に体型を決めます。

柳瀬　はい、体型の基本モデルは男女でS·M·Lの三種類があり、どのキャラがSでどのキャラがLかということを最初に設定するんです。その基本モデルのことを素体と呼んでいるのですが、まだ髪も何もついていない裸の状態です。その素体をベースにキャラクターの設計図に合わせた顔や髪を作り、服を着せていきます。Mサイズの素体であれば全員同じ身長になるのですが、それを実機で動かす際にはスケールをかけて微妙な身長差を出すという感じですね。

馬立　本作のほとんどのキャラクターはMサイズで、あざみとマルガレーテ、こまちがSサイズです。Lサイズなのはアナスタシアと鉄幹ですね。

工藤　裸の素体という話で思い出したのですが、この前、自分が描いた設定画をあらためて整理していたら、なんにも着ていないさくらの設定画が出てきたんです。さくらの体型を検討するために描いた気がするのですが、あまり覚えていないんです(笑)。

馬立　え、それは見たことがないです(笑)。

柳瀬　自分も見たことがないと思います。

大坪　本当に開発初期に描いていただいたものですね。身長などの体格バランスを取る目的で描いていただいたもので、その体型をベースにそのあとのキャラクターたちを作っていった記憶があります。

—— 非常に気になるイラストではありますが、何も着ていない状態だということでこの本には収録できないと思います(笑)。

馬立　ファンのみなさんには想像していただくしかないですね。

柳瀬　これも設定資料集には掲載できないと思いますが、ゲーム中では裸の3Dモデルも存在しています。お風呂のシーンで使っていますね。

大坪　あとはさくらの着替えを覗くシーンですね。前のインタビューでも触れましたが、もともと裸の3Dモデルがなかったので、あのシーンのために作ってもらいました。

柳瀬　あのイベントのためだけに"半脱ぎモデル"というのを作っています。

馬立　企画やイベント班からのオーダーの熱量がものすごかったので、これは作らないとダメだろうという話になったんです。

柳瀬　かなりギリギリの進行だったので、後ろから見える部分しか作っていなかったのですが、実際のイベントシーンでは、イベント班が上手く"半脱ぎモデル"と全身モデルを切り替えてゴミ箱を投げるシーンにつなげていたんです。すごく工夫して乗り切ってくれたんだと感じましたね。

—— そんな裏話があったんですね。そのほかにとくに気合いが入ったイベントシーンはありますか?

馬立　おそらくクラリスが押問堂で本を探すシーンじゃないかと。あのシーンのスカートの角度はすごくこだわっています。

大坪　みんなに付き合ってもらって、ギリギリの角度を追求しました。

柳瀬　そうですね(笑)。

馬立　すごいこだわりだったんですよ(笑)。この角度がとか言いながら微調整しましたね。

一同　(笑)。



新しいハードに対応するため アニメよりの表現からリアルな表現を追求

—— ちなみにイベントシーンといえば、キャラクターの表情もとても印象的でした。この表情も柳瀬さんたちキャラクターチームが作成していたのでしょうか?

柳瀬　はい、工藤さんに作っていただいた表情集をもとに自分たちが3Dモデルの表情を作っています。

工藤　喜怒哀楽のほかにキャラクター独自の表情などを8パターンくらい用意しましたね。

柳瀬　その表情集をもとに私たちがターゲットと呼ぶ表情の基本パターンを作成します。そして、ターゲットをイベント班に渡し、笑いの表情が何%で、怒りの表情が何%の割合で混ぜるといったコントロールをしながら使ってもらうんです。ただターゲットをコントロールするだけでは対応できず、新しい表情がほしいといった要望がどんどん出てくるので、それに対応していくかたちですね。

—— 本書にはさくらの「てへぺろ」という表情パターンを掲載しているのですが、これはかなり特殊な表情ですよね?

馬立　「てへぺろ」は本編では使っていなかったように思います。

柳瀬　確かに使っていなかったような気がします。たまにそういうことがありますね。もちろん、本当は使ってほしいのですが(笑)。

馬立　本作は最初、アニメ寄りの表現をする方向で考えていたのですが、途中でリアルな表現にしていこうという話になり、こういう表情はあまり使わなくなったという経緯があります。

大坪　実際に使用されている特殊な表情の最たるものは、初穂が怒鳴るときの表情じゃないですかね。

柳瀬　そうですね。初穂が神山に対して「みそ汁で顔洗って出直してきやがれ!!」と怒鳴るシーンがありまして、「きや」の部分でものすごく大きく口を開くんです。その表情は、このシーンのためだけに作ったものです。ポリゴンが破綻するギリギリまで口が開くように調整しているんですよ。

馬立　この表情は何度も調整したので思い入れがありますね。

大坪　そうですね。前のインタビューで、イベントシーンのベースとして最初にさくらのシーンを作ったことをお話ししたと思うのですが、それと並行して作ったのがこのシーンなんです。さくらが帝劇を案内するイベントがかわいいイベントのベースになっているとしたら、初穂の怒鳴るイベントはシリアスなイベントのベースになっています。

馬立　たぶん、初穂の「みそ汁で顔洗って」という台詞は、開発中にいちばん聞いた台詞だと思います。この叫び方は違うなとか言いながら、何回も何回も調整していたので。



—— 先ほど上がった、アニメ寄りからリアル寄りに変わったというお話も気になったのですが?

馬立　最初のころはトゥーンシェードで動かせば問題ないと思っていたのですが、新しいハードで表現するとやはり物足りない。もっとリアルな画作りが必要なことに気づいたんです。

柳瀬　そのあとは試行錯誤でした。アニメ的な部分とリアルな部分を混ぜていって、どこまでアニメのよさを消さずにリアルにできるか突き詰めていった形です。そして、最終的に現在のバランスに落ち着きました。キャラクターの顔にアニメ的な要素が残っていれば、服などはかなりリアルに寄っても違和感がないんです。そのほかに、今回は2Dで描いたときと同じく、物と物との境界に線を描くようにしています。

工藤　いわゆる主線を残しているということですよね?

柳瀬　そのとおりです。とくに、肌部分に関しては、いわゆるGペンの入りと抜きのような、輪郭線の太さの調整ができるようにしてあります。よく見ていただくと、眉間のところが細くなって、それから鼻の先端で太くなって、また口の部分で細くなってという太さの差を表現しているんです。漫画らしい抑揚というか、漫画のよさである線の描き方の再現に挑戦しています。

馬立　アニメとリアルの融合という手法については本当に最後まで悩んでいたんですが、結果的にいいバランスに落ち着いたと思っています。やはり、背景やメカニックはリアルにしたほうが見映えがするんですよね。見た目がリアルになったことで演技もよりリアルなものが必要になり、イベントシーンの目線や動作もより洗練されていきました。

2Dから3Dに変わったことによる表現方法の変化

—— 3Dにしたときに情報量が足りなくなるといったお話も出ましたが、そのほかに2Dから3Dに変わった影響はありましたか?

柳瀬　2Dだと違和感なく見えるようなわずかな頭身の差が、3Dだとすご

く目立つということはありますね。工藤さんにテイストを調整していただいているので、3Dモデルを作ったときもほとんど頭身の差はないのですが、それでも同じ場面に複数のキャラクターが立ったときにわずかな差に違和感を感じてしまうんです。たとえば、いつきやひろみは、どうしても頭が大きく見えてしまうんですよ。そのため、全キャラクターを並べて、数%単位で調整が必要になりました。

工藤　2Dはカットごとに調整ができるので、アップになったときとロングになったときで描き方を変えられるんですが、3Dの場合は難しいですね。

柳瀬　そうなんです。もちろん、3Dでも距離によってモデルの細かさを変えるということはできるのですが、キャラクターひとりにつき近・中・遠距離のモデルを用意するとどんどんバリエーションが増えてしまうんです。そのため今回は、もっともアップで見たときを基準にしてフルディテールの3Dモデルを作っています。

―― それこそ、コミュニケーションモードでアップのキャラクターを見たとき見映えがするように作っているということですね。

大坪　そうですね。コミュニケーションモードは本当に信じられないくらいアップになるので(笑)。

柳瀬　画面が顔だけになるほどアップになるのは、私がこれまでに携わってきたタイトルでもなかったですね(笑)。イベントを見てぎょっとして、ポリゴンのディテールを増やし、髪の毛のカクつきなども滑らかにしました。

馬立　あんなにアップにするのは、私も経験がないですね。普通断るというか、やめてほしい(笑)。

柳瀬　最初からここまでアップになるんだという限界がわかっていればなんとか設計できるんですけど、制作が進むなかでどんどんアップになる仕様になってきて、そのせめぎ合いという感じでしたね。

馬立　顔のディテールをちょっと修正するだけでも、表情差分すべてを調整し直さないといけないので大変でした。とくに目の調整には苦労しましたね。目のハイライトが消えると生気がなくなってしまうので、目の演技が重要なシーンでは、ここはハイライトを入れてここは隠してと何度も調整しました。

柳瀬　そうですね。目の部分はハイライトも含めてかなり作り込んでいます。見ていただけるとわかると思うのですが、目だけはイラストと大きく異なっているんです。そのほかの部分はイラストに忠実になるようにしていますが、目は虹彩の描き込みがかなりリアルになっています。やはりプレイしていると、キャラクターの目に対してすごく意識が集中するので、ここまでアップになるんだったらさすがにディテールを突き詰めないともたないだろうと思ったんです。花組はとくに目を作り込んでいますね。

馬立　目はギミックも凝っているんですよ。

柳瀬　はい、目はハイライトが動くようになっていて、ウルウルしてときめくアニメーションもできるんです。



大坪　目のほかには髪の毛も3Dモデルの調整が多かったですね。たとえば。頭の横に飛び出ている毛が1本あったとして、3Dモデルの角度によってはシルエットから消えてしまうんですよ。ただ、「その毛が消えてしまうとキャラクターの特徴が薄くなってしまうからできるだけ見えるようにしよう」とか、髪のボリュームに関しても「この角度だとここが痩せて可愛くないからなんとかして」とか、さまざまな調整が発生しました。

柳瀬　大坪は髪の毛に対するこだわりが非常に強かったです(笑)。

大坪　以前からキャラクター系のゲームには長く携わっていたので、飛び出ている特徴的な毛が角度によって消えてしまうことをよく経験していたんです。それで3Dモデルの傾向のようなものがわかっていたので、柳瀬にこの角度だとこの毛が消えるからこの部分を厚くして、立体的に作ってほしいといったお願いを細かく出しました。

柳瀬　だから真上から見るとけっこう不思議な髪の形をしています。

大坪　髪の毛がキレイに見えるようにいろいろなテクニックを駆使していますね。

―― シャオロンは髪の見せ方が難しそうですね。

柳瀬　はい、シャオロンとユイは3Dで再現するのがとても難しかったです。

工藤　シャオロンは、自分がイメージビジュアルを描いた段階で3Dを作るのは大変だろうなと感じていました。あとは、3Dチームのみなさんお願いしますという気持ちで描いてましたね。もう、この髪の毛はやりようがないですよ(笑)。

柳瀬　本当にシャオロンの髪の毛は苦労しましたし、目も再現が難しかったですね。これは個人的な感想なのですが、目が縦長のキャラクターのほうが3Dにするのは難しいんです。目が横に長いタイプのほうが人間の顔として自然なので、目が縦に長くなればなるほど自然になるように調整するのに苦労します。

大坪　シャオロンは途中で3Dモデルを大幅にブラッシュアップしたことを覚えています。最初の3Dモデルは少しモブキャラクターのような印象になってしまったので、より魅力的になるように作り直してもらったんです。



―― そうだったんですね。ほかにも3Dモデルを大きく変えたキャラクターはいますか?

馬立　さくらじゃないですか?

柳瀬　さくらはいちばん大変でした。

大坪　基本的に3Dモデルを作成したあとは工藤さんにお戻しすることはないのですが、さくらだけは2Dのデザインレベルで相談して作り直しました。

工藤　何度か調整したのを覚えています。

柳瀬　開発当初は、みんながさくらのイメージを共有できていなかったというか、人によってキャラクターの捉え方が微妙に異なっていたんです。妹のようなイメージなのか、もっとキリッとしたイメージなのかとか。初期の3Dモデルの顔つきはもっとやさしい感じだったのですが、いろいろと相談を重ねた結果、工藤さんの描かれたイメージビジュアルの凛々しい剣士のイメージで固まりました。

大坪　これが正解だというイメージを共有して、開発の中盤くらいに3Dモデルを作り直したんです。

柳瀬　このイメージビジュアルをもとにデフォルトの表情を作ったので、開発初期よりもキリッとした顔になっています。

馬立　さくらの3Dモデルは本当にたくさん作りましたよね。それこそ細かいバリエーションを入れると無数のパターンを作ったと思います。アニメ寄りからリアル寄りに変えるために作り直したりもしたので。社内でリサーチをかけて何度もフィードバックをもらいつつ、いまのさくらのビジュアルが完成したんですよ。

柳瀬　最終的には凛々しいイメージの3Dモデルになりましたが、初期のやさしいイメージの表情も残っているので、さくらは表情パターンが非常に豊富ですね。

大坪　そのほかには、すみれのモデルも大きくグレードアップしましたね。
柳瀬　はい、すみれはあまり老け込んだ感じにしたくなかったので、3Dモデルを若くする方向で作り直しました。じつは、初代『サクラ大戦』のころの雰囲気を取り入れているんです。具体的には、目の造形ですね。ちょっと狐目というか、すみれの特徴的な目のエッセンスは残しています。

―― それでは、3Dモデルがすんなりと決まったキャラクターはいますか?
柳瀬　いちばんすんなりいったのは初穂ですね。キャラクター性が明快なので、それほど悩まずに作れました。
大坪　ディテールの調整はもちろんありましたけど、方向性という意味では一発で最終形が見えていましたね。
工藤　初穂やアナスタシアはイメージビジュアルも比較的描きやすかったですね。
柳瀬　そのほかのキャラクターで言うと、クラリスはさくらと同じくらい苦戦しました。顔のイメージがなかなか定まらなくて、最初に作ったモデルがこれじゃないって話になったんです。それで、本当に細かいところをちょっとずつ調整して、現在の形になっています。
馬立　先ほど話題に上がった髪の毛の作り込みに関しても、クラリスは難しかったですね。クラリスの髪の毛ってものすごく長いじゃないですか。それによって演技上の支障が出るというか……座ったときに髪の毛が椅子を突き抜けてしまうんです。
柳瀬　そうなんです。今回、髪の毛や服のように揺れるものはすべて物理シミュレーションで動かしているので、わざわざ椅子に髪の毛を避けるための干渉物を設定しておかないと突き抜けてしまうんです。
馬立　物理シミュレーションの結果、髪の毛が暴れることもありましたね。
大坪　障害物に当たった状態でピクピクと動き続けるとかですね(笑)。
馬立　とにかくクラリスの3Dモデルは髪との格闘でした。それに比べるとあざみは楽でしたね。
柳瀬　ショートヘアなのでありがたかったです。
馬立　揺れるものの表現ということではマントも大変でしたが、やはりマントは風で動いているのが格好いいのでがんばってもらいました。そのほかにも、服の襟が顔に食い込まないようにだとか、物理シミュレーションに関しては細かく調整しています。

パラメータ設定で服の細部の質感もよりリアルに設定

―― マントをはじめとした衣装の作成もキャラクターチームが担当していたのでしょうか?
柳瀬　はい、自分たちで衣装の質感も決めています。この部分は布、この部分は金属といった設定資料を作成し、それをもとに3Dモデルを作成していきました。
大坪　プレイステーション4だと素材まで設定して作り込まないとリアルにならないんです。
馬立　そうなんです。アップになったときに質感が表現されていないと画がもたないんですよ。
柳瀬　なので、サテンとか革とか服に使われている素材まで決めて、さらに縫い目まで考えて3Dモデルを作りました。これは本作で使用しているエンジンの話になりますが、物理ベースレンダリングという仕組みを使っているんです。これは現実世界と同じ質感を表現できるというもので、たとえばここは木の質感を表現しようということになったら、木の反射率や表面の滑らかさまでパラメーターで設定できるんです。その仕組みを使って、一箇所ずつ細かく質感を指定していきました。もちろん、ただリアルにするだけではなく、これまでお話ししたとおり、アニメとリアルの中間を狙っています。



―― すごいエンジンですね! 確かに戦闘服の質感とかすごくこだわっているのがわかります。衣装に関してはデザイン自体のお話も伺いたいのですが、DLC(ダウンロードコンテンツ)の衣装も柳瀬さんたちが考えられたのでしょうか?
柳瀬　最初に企画チームのほうから設定をもらい、それを元にデザイン画を描くところから作っています。
大坪　まず商品としてどのようなラインナップが必要なのか大枠を決めて、それからコンテンツの具体的な内容を詰めていきました。メガネを作るということを決めたあと、キャラクターに合ったメガネってどんなものなのか話し合うという流れですね。

―― 本編中でもメガネの作り込みが印象に残っています。確かキラーンと光りますよね?
柳瀬　はい、カオルとプレジデントGはメガネが光ります。こういうディテールには本当にこだわっていて、たとえばクラリスのソックスであれば、布が肌に食い込むところもしっかり表現しているんです。
大坪　布が締めつける"プニ感"を出してほしいというオーダーです(笑)。
柳瀬　なるべくもとのイラストの雰囲気を残すためのこだわりですね。DLCの水着もディテールに力を入れていて、普段の衣装より肌が多く見えるぶん、肌の丸みや質感を細かく滑らかに調整しています。



見た目のわかりやすさを重視しつつも細部のリアリティにこだわった世界観

―― もう一度プレイして3Dモデルの作り込みを確認してみます。つぎは、本作の世界観に関わるデザインについてお聞きしたいのですが、太正時代を構築するにあたってどういったことを意識されたのでしょうか?
柳瀬　実際の大正時代は和洋折衷の時代なので、登場する一般人は和装だけじゃなく洋装とバランスをとっていこうという話になりました。おばあちゃんは洋装より和装のほうが自然だよね、そうなるとスーツ着たハイカラな雰囲気の若い人もいるよね、といった感じで進めていきました。一般人の髪型は当時の写真を参考にしています。
工藤　一般人のモブキャラクターのデザイン素敵ですよね。おしゃれな服を着ていて、すごくいいなぁと思っていました。
馬立　ありがとうございます。ただ、モブキャラクターなのであまり目立たないようには調整しています。もっと種類はいてもよかったかなと感じてはいますね。基本的にデザインチームには自由にやってもらっていますが、前のシリーズを意識しすぎないようにとは伝えていました。これまでとまったく同じものにしてしまうと『新サクラ大戦』の意味がなくなってしまいますからね。たとえば最初のころは、車を出すなら時代考証をちゃんとして、

こういう機関で動いていてと考えていたのですが、実際にやってみると意外に伝わらないものができてしまうんですよ。スマァトロンとはどういうものだって言われたとき、ここに霊子機関が入ってとか考えるとかなり壮大なものになってしまって、これは携帯電話の役割だということが伝わらなくなってしまうんです。なので、ファンの方々の中には違和感を持つ人もいるかもしれないと思いつつ、携帯電話だとわかりやすいデザインにしています。全体的にそういう方向性の調整をしていて、見た目だけで用途が伝わるデザインを目指しました。



―― 見た目のわかりやすさを重視したということですね。

馬立　そのとおりです。ただ、リアリティを重視している部分もあります。帝劇のマップは使用感を大事にしているんです。最初はカーペットを綺麗に敷いていたんですけど、ただの四角いものに見えてしまっていたので、端のほうを波立たせたりとか、ズレさせたりとか、そういう細かい部分を作り込んで、長く使われた雰囲気を出しています。

―― 舞台が傷だらけなのも印象に残っています。

馬立　長いあいだ、稽古や舞台に使われてきた雰囲気を背景班が上手く表現してくれています。ハードが変わってグラフィックが進化するほど、リアルな空気感を演出する必要があるんです。そうしないと、まるで動きのない水槽を眺めているような感じになってしまうんですよね。だから、窓際のホコリや壁紙の破れに至るまで細かく指示を入れています。帝劇に関しては、そのほかにディテールのアップも行っています。というのも、過去作の帝劇を忠実に再現するだけではアップになったときにがらんどうな印象を受けてしまうので、蒸気を送るパイプや伝声管を這わせたりしているんです。そうすることで、蒸気機関が使われているという世界観を補強する狙いもあります。



新しいイメージを前面に押し出したパッケージビジュアル

―― 馬立さんには、パブリシティのビジュアル制作についてもお伺いしたく思います。ああいったビジュアルはどのように作成されているのでしょうか?

馬立　まずはラフのレイアウトを何案か出して、それをいろいろな人に見てもらいます。そして、フィードバックをもらいつつ詰めていくという流れですね。そういった意味では、一般的なデザインの進め方と同じだと思います。ただ、パッケージのビジュアルにはすごく手こずりました。

―― さくらが三式光武に乗り込むビジュアルですね。あれはすごく目を引きます。

馬立　ありがとうございます。じつはあのビジュアルはもともとメインの案ではなかったんです。『新サクラ大戦』ということで新しいイメージを押し出したいと思っていて、どちらかというとファミ通さんの表紙として描いたビジュアルに近いものだったんです。ただ、さくらが乗り込むビジュアルを作っているとき、席の後ろを通る人がみんな、「これがいい」って言うんですよ。結局、いろいろとリサーチしていくなかで現在のものに決まりました。

―― 本書のカバービジュアルも馬立さんが手掛けられたんですよね?

馬立　はい、過去の設定資料集を少し意識して、3Dモデルを水彩調のタッチにしています。水彩ならではのもやっとした部分もこだわって作っているので、ぜひ見ていただけるとうれしいです。

旧作ではできなかった表現を可能なかぎり詰め込んだ「新サクラ大戦」

―― 乞うご期待というところですね。それでは、最後にファンのみなさんにメッセージをいただけますでしょうか?

工藤　先ほども少し触れましたが、自分は完成品になるまで本作に触れていなかったので、「このキャラクターはこういうことを言うのか」、「こんなネタが入っているのか」など驚きつつプレイしています。ファンのみなさんと同じ感覚で本作を遊んでいるので、いっしょに楽しみましょう!

柳瀬　僕は中学生のころ、初代の『サクラ大戦』をファンとしてプレイする側でした。それがこの会社に入り、じつは新しい『サクラ大戦』シリーズをやっているよという話を聞いて、ぜひやらせてくださいとプロジェクトに飛び込むことになりました。当時、初代をプレイしていたときに感じた熱い部分というか、魂のようなものは本作でも健在ですので、ぜひ、実際に触れて楽しんでいただきたいなと思っております。また、本作のキャラクター表現はアニメ調とリアル調の双方の良い部分を融合して取り入れた、少し新しいタイプのグラフィックになっておりますので、その点も見返してみるとより楽しんでいただけるかと思います。

馬立　私は『サクラ大戦2』のときにCGパートの担当をしていたのですが、そのあと別の会社に移ることになりました。それがセガに戻り、17年ぶりに『サクラ大戦』シリーズに関わることになったのは運命ではないかと感じておりまして、本作では『サクラ大戦2』のときにできなかったことを可能な限り詰め込んでいます。発売後のファンのみなさんのお声を聞くかぎり、大筋では受け入れていただいたのではないかと思うのですが、それは久保先生をはじめとするクリエイターのみなさんのおかげだと思ってます。もし、まだ本作をプレイしておらず、この設定資料集を読んで興味を持った方はぜひ遊んでほしいです。また、シリーズの昔からのファンの方は、こういった部分のデザインは過去作を踏襲していて、ここは新しいんだなっていうところを読み比べて、もう一度本作を楽しんでもらえればと思います。

大坪　本作はゲームシステムの部分だけではなくて、キャラクターや各部のデザインやディテールに関しても細部までこだわり抜いて作っています。普通にプレイしているだけでは見えにくい部分まで開発チーム一丸となって作り込んでいるので、そういったところにも目を向けていろいろな発見を楽しんでいただけるとうれしいです。

メカニック対談

3Dグラフィックで新たな幕を開けた『新サクラ大戦』。
キャラクターとともに作品の主役といえる霊子甲冑、霊子戦闘機の
デザインを手がけた3人のキーマンにお話を伺った。



寺田貴治氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。『サクラ大戦』シリーズディレクターであり、本作では各種設定やシナリオパートも担当。



馬立敬一氏

セガゲームス所属のゲームクリエイター。デザイン畑を中心に活動する。「サクラ大戦2」ではCGセクションを担当していた。



明貴美加氏

イラストレーター、メカデザイナー。『サクラ大戦』シリーズのメカデザインを多く務める。近年では「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」などに参加。

戦闘機をモチーフにして霊子戦闘機のデザインが生み出された

―― 今回の対談では、『新サクラ大戦』のメカニックに関するお話をお伺いしたいと思います。まずは、みなさんがご担当された役割を教えていただけますでしょうか?

明貴　本作に登場する霊子戦闘機の大半のデザインを担当いたしました。

馬立　アートディレクターとしてデザイン監修とメカニック関連の責任者をやっています。

寺田　『サクラ大戦』シリーズ全体のディレクターとして、各種設定のほか、ストーリー部分にも深く関わっております。

―― 明貴さんは『サクラ大戦3』からメカデザインを担当されていらっしゃいますが、本作ではどのようにメカデザインを進めていったのでしょうか?

明貴　最初に企画書をいただきました。キャラクターのイメージとか世界華撃団という設定はすでに決まっていたと思います。

寺田　ストーリーの大まかな流れもお伝えしましたね。

明貴　そうですね。今回は帝国華撃団にこんなことが起きて、こうなっていくみたいな説明もあったと思います。それと、今回のメカは戦闘機をモチーフにしてほしいという要望をいただいて、それをもとにデザインを進めていきました。

寺田　過去作の霊子甲冑が鎧のイメージだったので、もっとスピーディーで軽やかに動くようなメカにしたいということをお話ししましたね。

明貴　あともうひとつ要望としていただいたのが、回転する部分を足してくれというものでした。蒸気機関を彷彿とさせるピストンであるとか、回転軸のようなものをどこかに入れてほしいと言われたんです。そこで、背面にクランクが付くことになりました。

寺田　この作品はスチームパンク的な世界観もウリのひとつですからね。自分たちもけっこう設定を忘れがちですけど(笑)。なので、端々にそういうギミックを入れて世界観を延ばしていこうと思ったんです。

明貴　それは昔から変わりませんね。過去作でも、普通のモニターにいろいろとディテールを加えて、スチームパンクの世界観を作り上げていきました。

馬立　今回は、背景にもどんどんスチームパンク的な要素を入れるように意識しています。帝劇内を這っているパイプやビルの屋上に置かれているタンクなどですね。

―― 『サクラ大戦』のスチームパンク的な部分が好きなファンにとってはたまらないデザインですよね。

馬立　そう言っていただけてよかったです。

寺田　本当にうれしいですね。



当初は外からコックピットが見えるようにデザインが進められていた

―― メカデザインのお話に戻りますが、 初期の企画をもとにデザインが動き出したあとは順調だったのでしょうか?

明貴　いや、一度大きくデザインを変更していますね。というのも、もともとのデザインは外部からパイロットが見えるようなものだったんです。いわゆる強化外骨格のようなイメージでいきたいという注文だったんですよ。ただ、それだとメカの動きとあわせてキャラクターの動きも作ることになり、制作に膨大な労力が掛かるのではという話になったんです。

馬立　外からコックピット内部が見えるというのは非常に革新的な見せ方なので、私たちも挑戦したいと思っていました。実際、かなり練り上げていたんです。ただ、今回は久保先生をはじめとするさまざまなアーティストの方にキャラクターをデザインしていただいているので、頭身などのバランスを取り、そのうえでメカに合わせたアクションを作るとなると、工数が爆発的に増えてしまうんです。そのため、今回は外部からパイロットが見える構造を泣く泣くあきらめて、さらにモーションキャプチャーを取り入れることになりました。

寺田　モーションキャプチャーで人間の動きをトレースし、リアルで見映えのするアクションを作ろうという話になったんです。その結果、メカの頭身などを大幅に変更することになりました。当初、明貴さんには過去作の

イメージを踏襲したデザインというか、手足のバランスをけっこうデフォルメしたものでお願いしていたのですが、それではモーションキャプチャーで作ったアクションが上手く表現できなかったんです。

明貴　頭身の調整のほかに腰が回るようにデザインを調整しましたね。

寺田　人間の動きを再現するには腰の回転が重要なんですよ。

―― そういった経緯で現在のデザインになっていったんですね。確かに過去作の霊子甲冑からずいぶん雰囲気が変わっています。霊子戦闘機という名前に相応しいフォルムになっていると感じますね。

明貴　霊子戦闘機にするにあたって大きく変わったのはやはり頭身なのですが、カメラも変わっています。従来のカメラは全部外殻の外側に出ていたので、今回もその方向性でデザインしたのですが、ちょっと垢抜けないなという話になり、現在のデザインのように外殻の内側に埋め込むデザインを試してみたんです。それを寺田さんが見て、これでいきたいということになりました。僕は、超有名ロボット作品に出てくる某共和国の量産型ロボットに見えてしまうから、ちょっと避けたいと言ったんですけどね。

―― ああ、あの有名な量産型ロボットのカメラに見えるということですね(笑)。

明貴　そうなんです(笑)。ただ、寺田さんが「このカメラならば"やぶにらみ"ができるから、メカの表情を演出できます。これでいきましょう」と言うので、カメラの動きを工夫して某ロボットとの差を出しました。そうしたら、ちゃんと新しいデザインになったので、よかったのかなと。

寺田　霊子甲冑はどちらかというとデフォルメしたかわいらしいイメージだったので、霊子戦闘機の無限は格好いい面構えにしたかったというのもあります。とにかく新しいイメージを打ち出したかった。

明貴　勇猛果敢なイメージを強調しようという話はしていましたね。

寺田　結果的にいままでとまったく違う印象のものを作れたと思います。

馬立　メカに表情が出せるようになり、演技できるようになった点は本当によかったと思います。瞬まなきゃいけないシーンでちょっとカメラを伏せてみせたり、攻撃されるシーンでおびえてみたり、人間でいうところの目の演技ができるようになったんです。

寺田　確かに目の演技にはこだわっていましたね。神滅との戦いでクラリスが力尽きるとき、あざみが後ろから声を掛けられてカメラだけがちょっと向くんですけど、ああいう細かい演出ができるのはありがたかったですね。

馬立　そうですね。あのあたりの演技は熱いです。

寺田　過去作ではカメラをひとつひとつ制御するのが難しくて、決まったパターンで動いていたんですよ。だから、シリアスな場面でもカメラがグイングインと動いていたりして(笑)。そういったことを考えると、本作の第一話で神山が出撃するところとか、目つきがすごい格好いいですよ。



ハードの進化に合わせて メカのディテールを盛り込んでいった

―― 過去作からの進化のお話が出ましたが、今回はハード自体も大きく進化していますよね。プレイステーション4で開発することによる影響はありましたか?

明貴　プレイステーション4になって解像度が上がったことで、いままでのデザインでは画がもたないという問題は出てきましたね。昔と同じままでは、おそらくかなり見劣りしてしまうという話になったんです。そのため、メカの表面のディテールをできるだけ盛る方向になりました。無限でいえば、僕のデザインの段階で金色のライン取りを全身に入れるようにして、さらにCGを制作する段階でディテールをどんどん増やしてもらったんです。これまでの霊子甲冑のデザインは、太正浪漫という部分を意識して、あえてディテールを加えないようにしていたのですが、現代の流行に合わせて何か新機軸を入れたいという意図もあり挑戦しました。ただ、単純にディテールを増やすだけでは普通のロボットっぽくなってしまうので、そこはかなり試行錯誤しましたね。三式光武も、光武二式をリデザインするというよりは、ディテールを盛る方向で作りました。あの機体ができたことで、全体的な方向性が上手く決まった感じがします。寺田さんもすごくいいと言ってくれましたね。

寺田　新シリーズということで、フラッグシップになる新しいイメージがどうしてもほしかったんです。そのため、これまでのシリーズではやっていなかった要素にあえて挑戦してもらいました。

馬立　ハードが変わったことで、メカの色や質感にもだいぶ悩みました。霊子兵器の色とは何かと問われたとき、ほとんどは「金属?」っていう答えしか返ってこないと思うんです。ただ、この部分をきちんと決めておかないとリアルな表現ができないんですよね。そこで今回は、塗装されて色がついていることを前提にして、塗装の剥げやサビを表現しました。「この部分はよく動くから塗装が剥げているよね」、「ここは錆びやすいよね」とか話し合いつつ、リアル感を前面に出す方向で進めました。最初に作った無限は、何回も何回も塗り直しましたね。はじめは白いプラスチックのような表現で進めていたんですけど、これじゃあダメだという話になり、今度はメタリック感を強化することになったんです。一時期は、周りの景色がバリバリ映り込むくらいメタリックになったこともあります。

寺田　めちゃくちゃピカピカ光っていたのを覚えています(笑)。

馬立　そうでしたね(笑)。そのあと車の塗装のイメージが近いのではないかという話になり、当時の車や機械を調べることにしたんです。そうしたら、飛行機のエンジンを載せた大正時代のレーシングカーがあり、モチーフとして無限との類似性も感じたので、その塗装を参考にすることにしました。塗装の深い白みだったり、タイヤのホイールが赤色だったり、そういった部分を取り入れましたね。だから、無限の肩にもちょっと赤いラインが入っているんです。

寺田　神山の無限にだけ赤のラインが入っているんですよ。

明貴　確かに入っていますね。

馬立　深みのある赤い艶をちょっと入れたかったんです。今、展示されているレーシングカーは、おそらく塗り直しされたと思うのですが、当時の雰囲気を想像しながら調整しました。キャラクターの対談でも話題に上がったと思うのですが、本作の描画エンジンで塗装の反射率も細かく設定しています。



機体の色や使用する武器に関する設定は キャラクター原案を参考に

―― そうやって無限のデザインができていったんですね。ちなみに、シリーズを重ねることでのデザイン的な難しさはありますか?

明貴　寺田さんともよく話をしているんですが、単純にネタがなくなります(笑)。

寺田　ははは、そうですね(笑)。

明貴　メカの色は本当に悩みますね。主人公機は白で決まっているけれど、そのほかの機体の色を決めるのは毎回大変です。

寺田　主人公はプレイヤーによって印象が何色にも変わると思っているので、あまりカラーはつけたくないんです。だから白でいきたいとお願いしています。それ以外は相談して決めていますね。

明貴　幸いなことに今回は最初からキャラクターのイメージができていて、色も塗られていたので、そこまで苦労はしなかったですね。ただ、武器の設定はほぼなかったと思います。

寺田　さくらは刀で戦う、クラリスは本で戦うといったことは決まっていたのですが、アナスタシアは銃が得意という設定しかなかったですね。それで、「銃を使います」とだけお伝えしたのを覚えています。

明貴　銃を使うキャラクターは過去にもいるので、さぁどうしようかと。

寺田　これまでの作品では武器の被りをなるべく避けようとしていたのですが、新シリーズなのであまり被りは気にせず、単純にいいと思うことをやろうという話になったんです。そうして、銃を使うキャラクターを入れることになったのですが、銃の雰囲気は変えたかったので明貴さんにお願いしました。

明貴　銃の根本的な構造は変えられないので、銃床をくっつけてダブルバレルになるとか、そういう提案はさせてもらいました。あとは番傘型の銃ですね。もともとキャラクターの原案に傘が描かれていたので。

寺田　久保先生が、番傘ではない普通の傘を描かれていたんですよ。

明貴　では、メカでは番傘にしてみようという流れですね。あざみの武器に関しては、寺田さんもまったくイメージがなくて、でっかいシールドのようなものを持つとか傷が入っているとか、いろいろと考えて提案しました。

寺田　はい、いろいろな道具を使って戦うというコンセプトをいただいて、それを詰めていった感じですね。本編では機会がなかったのですが、忍法装備を使ってみたいですね。ピンチになったときに丸太を身代わりにする、みたいな（笑）。

馬立　ゲームを開発している段階では、かぎ爪を鎖で飛ばそうという話もあったのですが、強くなりすぎるのではということで実装はされませんでした。

寺田　あまり詳しいことは言えませんが、アニメ版（2020年4月放映）ではちょっと似たようなことをしています。ご期待ください。

明貴　あざみ機といえば、顎をほかの機体と完全に変えてることも提案しましたね。

寺田　そうでしたね。この部分はプラモデルにする際に苦労した部分ですよ。明貴さんの前にまず馬立さんが監修するんですが、メーカーの方を泣かせていましたよ（笑）。

馬立　そんなことないですよ（笑）。

明貴　プラモデルメーカーの担当の方がかなりサクラ愛にあふれた人物なので、プラモデルの出来も期待していいのではないかと。

―― 無限のお話に戻ると、武器の設定が決まっていなかったというのは意外でした。

寺田　もちろん、それぞれの機体が戦うレンジの設定などはありました。近接攻撃型が3機、遠距離攻撃型が2機、そのうちの1機は銃を使うといった設定ですね。それとキャラクター原案はあったので、それをもとにデザインを進めてもらいました。

明貴　初穂も原案の段階から木槌を持っていたと思います。なので、これを振り回したら見映えがするんじゃないかと提案しましたね。ただ、そのまま振り回すだけではおもしろくないので、先端から衝角が飛び出るようにして、思いっきり叩きつぶす感じにしてほしいと伝えました。実際、かなり表現されていてうれしかったです。

―― いろいろと案は出てくると思うのですが、ボツになった武器案はありますか?

寺田　ボツになったものはないと思います。

明貴　そうですね。これまでのシリーズでもなかったと思います。ああ、そういえば『サクラ大戦3』で寺田さんから大量の武器の提案があったときには実現できないものがあったかも。

寺田　それはありましたね。確かグリシーヌ機にものすごいパワーブースターをつけてほしいというお願いをしたと思います。ただ、巨大すぎて階段を上れなかったんですよね。まさかですよ（笑）。

一同　（笑）。

寺田　結局「すいません外させてください」ってお願いしました。

明貴　寺田さんからの提案で思い出したんですけど、今回は神山機に角をつけないでほしいと言われましたね。

寺田　過去作で角を付けたのは、指揮官用のアンテナとしての意味合いだったんですけど、シリーズを重ねるうちに少し派手になりすぎてしまったと感じていて、原点に戻ろうと思ったんです。プレイステーション4で表現したときに、ロボットのリアルさが失われて嘘くさい感じになってしまうのではという懸念もありました。

明貴　無限は角ではなく、通信機のアンテナを付けています。

寺田　隊長機として通信機能は充実してるけど、派手にならないようにまとめていただきました。

明貴　神山機とは逆に、試製桜武のときは派手な角がほしいという相談がありました。そのときは少し困ったんですが、最初のラフの段階で寺田さんからオーケーをもらいましたね。



キャラクターがよく見えるように コックピットの開き方を調整

―― 試製桜武は無限よりも前に作られたものですが、そういった設定を踏まえて何かデザイン面でのオーダーはあったのでしょうか?

寺田　試製桜武はプロトタイプ機という立ち位置なので、無限とは形状や路線が違うものにしたいというお話はしました。それくらいですね。

明貴　自由に描いていいと言われましたね。それで好き勝手にやってみたら、試製桜武の逆ガル翼が大坪（鉄弥）さんにものすごく受けたんですよ。

寺田　そうでしたね。自分としては、試製桜武のコックピットの開き方について馬立がすごく苦労していたのが印象に残っています。あの角はいったいどっちにどう開くんだっていうことを、馬立が練ってくれたんです。

―― コックピットの仕組みは馬立さんが設計したんですか?

馬立　はい、私が担当しました。

寺田　搭乗ムービーがあるので、コックピットを開ける必要があるんだって相談したんですよ。どうやって開いているのかあんまり注目されていないと思うんですけど、ぜひ注目してムービーを見てほしいです。

一同　（笑）。

馬立　コクピットに乗り込むときは、やはりキャラクターがよく見えるように開けたいので、その部分の調整に時間をかけました。角がどうなれば上手く開くのかあれこれ試しましたね。無限とはコックピットの開けかたを変えたいという気持ちもありました。

寺田　そうでしたね。無限はこう開くけど試製桜武はこう開く、とかいろいろと話し合ったと思います。

明貴　そもそも無限のコックピットの開けかたについていくつかパターンを出しましたよね?

寺田　そうでした。

明貴　そこから取捨選択してアイディアを詰めていってもらったと思うんですけど、前に開けるか上に開けるかで寺田さんがかなり迷っていたのを覚えています。

寺田　演出上の都合とか整合性とか、いろいろと難しい部分なんですよね。

—— そもそも本作ではコックピット内部の形状も変化しているように感じたのですが?

明貴　コックピットの細かい構造は馬立さんのほうに作っていただいたんですけど、久保先生のキャラクター原案の段階からすでに光で繋がるための端子が描かれていたので、最初からそれを意識してデザインしています。

寺田　久保先生に戦闘服を発注した際、あまりデザインを阻害することはしたくなかったのですが、接触するだけでリンクするギミックにしたいということだけはお願いしましたね。

馬立　今回無線接続にしてよかったのは、やはりコックピット内のキャラクターの演技の幅が広がったことですね。コックピットの内部は狭いので、これまでの作品のようにチューブで接続する形式にすると、カメラワークを阻害してしまうんです。

寺田　3Dモデルを動かしているので、障害物を避けようがないということですね。

明貴　従来のセルアニメならば上手く飛ばすというか、カットでごまかすこともできたかもしれませんが、3Dでは難しいですよね。

馬立　そういうことですね。

寺田　演出的な問題のほかに霊子戦闘機への進化というのを目で見えるかたちで表現したかったという部分もありました。霊子戦闘機になったと言葉で説明するだけでは説得力がないので、コックピットに乗り込むときに「あ、いままでと違う。こんな風に変わっているんだ」という時の流れを感じてもらいたかったんです。

—— 確かに作中でのテクノロジーの進化を感じました。

寺田　それを狙っています。霊力の伝導効率がよくなっていることを見た目で納得してもらえるようにしました。また、コックピット内の仕組みを変えることで、戦闘服のラインが光るというギミックを入れられたので、結果的に演出面も強化されています。

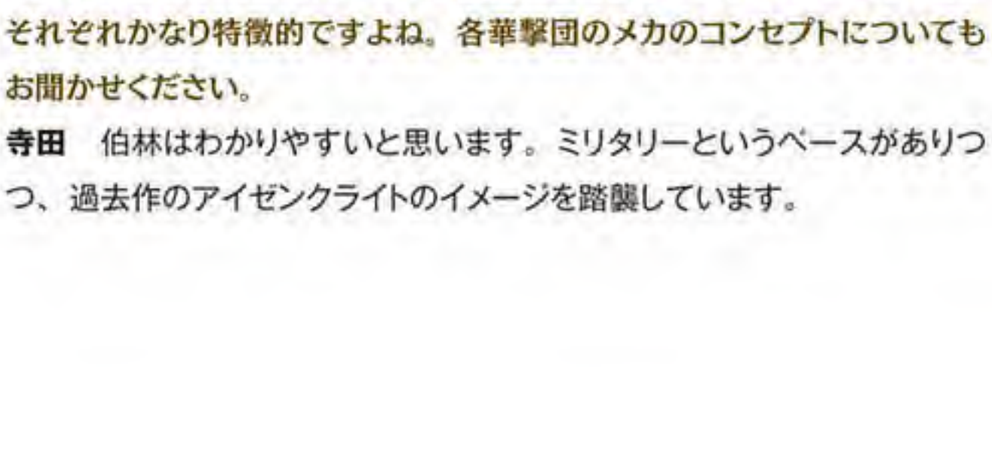
—— 倫敦華撃団の戦闘服にはチューブで体の正面に接続するパーツの名残のようなものがありますが、これも無線接続なんでしょうか?

馬立　はい、同じ規格という設定なんで無線で接続するタイプですね。

寺田　おそらく前からビームが出てくると思うんですが、実際にどのように接続しているか考えるとおもしろいですよね。

馬立　おもしろいですけど、考えるのは大変です。

一同　(笑)。



各国のキャラクターのイメージを踏襲した各華撃団の機体たち

—— 他国の華撃団のお話が出ましたが、本作では戦闘服の規格だけでなく霊子戦闘機の規格も同一という設定だったと思います。ただ、見た目はそれぞれかなり特徴的ですよね。各華撃団のメカのコンセプトについてもお聞かせください。

寺田　伯林はわかりやすいと思います。ミリタリーというベースがありつつ、過去作のアイゼンクライトのイメージを踏襲しています。

—— 過去作からのファンは、見た瞬間にニヤリとしてしまいますよね。

寺田　メカは全部新しいイメージにしようという意見もあったのですが、どこかひとつくらい過去作からのつながりを残したかったんです。ドイツはずっと霊子甲冑の開発を続けていたという設定があるので、つながりを残すならばここだろうと。

明貴　ドイツでは、ノイギーア社がずっと霊子甲冑を開発していましたからね。

寺田　はい、ノイギーア社がしっかりと開発を続けていればアイゼンイェーガーになるというイメージですね。ただ、アイゼンクライトのイメージを引き継ごうというのは開発の後期に決まったことで、最初は本当にミリタリー的な要素が強いということしか決まっていませんでした。キャラクター原案を島田フミカネさんにお願いしたので、やはりそこは外せないかなと。

—— 倫敦華撃団はどうだったのでしょうか?

寺田　倫敦華撃団はBUNBUNさんにキャラクターをお願いしていますし、円卓の騎士団のイメージもあるので、やはり騎士でいこうという話になりました。

明貴　僕は最初、倫敦の衛士長のようなイメージで機体を考えていたのですが、寺田さんに見せたら「これは違います!」ということになり、いまのデザインに変更しました。

寺田　そうでした。結果的にブリドヴェンはかなりお気に入りの機体です。ランスロット機を使って、格好いい演出のイベントシーンを作ってみたいです。

馬立　私もブリドヴェンはお気に入りです。最初にデザインラフをいただいたとき、どういう3Dモデルにするのか悩んだんですけど、実際に作りはじめるとすぐにシルエットが決まり、すごく格好よくなったんですよ。

寺田　明貴さんはお気に入りの機体ってありますか?

明貴　やはり、無限ですかね。最終的にあのシルエットになるまで悩みに悩みましたからね。パワーアップの余地を残しておいたほうがいいだろうとか、そこまで考えて作ったので。

—— 改造してパワーアップできるようなデザインにするということですね。

明貴　はい、デザインってどうしても足し算と引き算になってしまうので、そこまで考えて作らないといけないんですよ。そういう意味では、ブリドヴェンやアイゼンイェーガーはもうどうにでもなれという感じで、かなり自由にやりましたね。

寺田　あの機体はパワーアップするという発想はなかったですからね。

明貴　一応、アイゼンイェーガーは背中のユニットを外せるようになっています。

寺田　あ、そうなんですね。

明貴　外せるようにって寺田さんが言ったんですよ(笑)。

寺田　いや、ごめんなさい(笑)。あ、思い出しました。背中のユニットをつけ替えることで機体ごとの特性を変えられるようにお願いしたんです。

—— ではつぎに、上海華撃団のデザインコンセプトについて伺ってもよろしいでしょうか?

寺田　上海華撃団は五神龍(ウーシェンロン)というのがテーマだったので、龍をモチーフにしているのがわかるシルエットにしてほしいと明貴さんにお願いしました。帝国華撃団以外に3つの華撃団が出るので、ひとつくらいは生物っぽいフォルムのメカがほしいと考えていたので。

明貴　龍らしさを出すために尻尾をつけることを提案したら、それが採用されました。

馬立　尻尾の先にタイヤが付いていますよね?

明貴　尻尾を引きずったままだと、歩くのに邪魔だと思ったのでタイヤをつけています。過去作の光武にも鞘の先端にタイヤをつける構想はあったのですが、少し格好が悪くて……。今回は尻尾だから問題ないかなと。

過去のデザインを踏襲しつつも無限へつながるようにデザインされた三式光武

―― そうだったんですね。これら他国の華撃団の機体は無限のあとにデザインされたと思うのですが、試製桜武と三式光武のデザインはいつごろ行ったのでしょうか?

明貴　無限のあとに試製桜武のデザインをしつつ、三式光武という機体がいるということを聞いた感じですね。そういう意味では、三式光武にいろいろな機体のデザインが集約されています。また、さっき話題になっていたと思うのですが、頭身を調整することになったときに最初に手掛けたのが三式光武です。

馬立　まず三式光武のデザインを調整していただいて、基準を決めてからそのほかの機体に取り掛かっていただきました。

―― 三式光武のデザインについてもお聞かせください。

寺田　三式光武は過去の象徴というか、純粋に光武二式の継続機体なので、そのディテールは残してほしいと話をしましたね。

明貴　そうでした。ただ、三式光武は無限といっしょに登場することになるから、同じような雰囲気も感じられるものにしなければいけないので、そこは試行錯誤しましたね。もちろん、基本的には光武二式のデザインを踏襲しているのですが、耳のように見えるエアインテークは取りました。光武・改で1個だったエアインテークが光武二式で2個になり、そのまま増えると3つになるのですが、そのデザインには限界がくると思ったんです。

寺田　付け加えていくデザインは、いつか到達点ができてしまいますからね。

明貴　そう、絶対にいつか破綻してしまう。それに、三式光武から無限のほうに開発が進むわけだから、それを示唆するようなデザインにしたかったんです。ちなみに、肩のところに桜のマークがありますが、これは機体をデザインしたときに少し寂しかったから僕が付けたんです。

寺田　誰にも話していないんですが、僕の想像では、三式光武はもともと真宮寺さくら用に作られた機体だと思っています。このマークは真宮寺さくらのものということですね。ちなみに、この設定資料集に載っている年表(P.220)を見ていただくとわかるのですが、三式光武は降魔大戦のあとに作られています。だから、普通に考えたら真宮寺さくらのために作られるわけがないんです。それでも、すみれはさくらたちが帰ってくるのを信じて三式光武を作ったんだと思います。ただ、さくらを待ち続けて10年経ったら霊子戦闘機の時代になってしまったという(笑)。

馬立　なんでそこで落とすんですか(笑)。感動的な話なのに。



気球などスチームパンク的な要素が満載の空中戦艦ミカサ

―― 本当ですね(笑)。いちファンとして胸にくるものがありました。これで霊子兵器についてはひととおりお聞きしたと思うので、今度はそのほかのメカについてお伺いしたいと思います。今回、プレイヤーの度肝を抜いたメカといえばやはり空中戦艦ミカサだと思うのですが、このデザインは誰が担当されたのでしょうか?

明貴　これは馬立さんですね。

馬立　はい、ミカサは過去作にも登場しているメカですが、今回はサイズを変更して、史実で言うところの超弩級戦艦ぐらいにしています。スチームパンク感を出したいと思っていたので、気球をベースにしてその上に装甲が付いているというデザインにしました。デザインしていてすごく楽しかったですね。完成形では少しわかりにくいのですが、真ん中に巨大な気球が入っていて、そのまわりに装甲が付いています。それと、ジェットエンジンではなく、プロペラで飛ぶということも意識しました。可動式のセイルをデザインして、ちゃんと風を受けて飛ぶんだということを表現しています。あとは、寺田からのオーダーで船体横に射出するカタパルトを付けていますね。

寺田　ゲーム中では使う機会がちょっとなくて……。

一同　(笑)。

寺田　最終決戦でみんながひとりずつ出撃するという演出をやりたかったんです(笑)。

―― ミカサが発進して帝劇と合体するという演出も最初から考えられていたんですか?

寺田　はい、最初から決まっていましたね。シリーズの伝統として、クライマックスシーンで驚かせないといけないというルールがありますよね。『サクラ大戦3』のリボルバーカノンや『サクラ大戦V』の鯉ミサイルのようにプレイヤーのみなさんに驚いてもらいたかったんです。

―― 過去作からのメカということでいえば翔鯨丸もそうですよね?

馬立　そうですね。翔鯨丸に関しては、寺田にデザインさせてくれってお願いしたんですけど、「馬立さん、もうできないでしょ」と言われたんです。確かにデザインする余裕はほとんどなかったので、昔のイメージを踏襲しつつカラーリングなどを変更しました。

―― そうだったんですね。ちなみに、翔鯨丸と並ぶ花組の輸送手段だった轟雷号はどうなっているのでしょうか?　本作に登場しませんでしたが……。

寺田　ああ、轟雷号はまだ存在していると思います。帝国華撃団としては廃棄する理由がないので。ただ、翔鯨丸があれば帝都内の輸送はカバーできるので、必要性という意味で今回は登場していません。

馬立　轟雷号もやる気満々だったんです。いろいろとデザイン構想も練っていたんですよ。

寺田　今後、何かの展開があるならばやってみたいです。

スチームパンクや西洋的な魔術のイメージが混じった傀儡機兵

―― それは期待したいと思います。ではつぎに敵メカのデザインについてもお聞きしたいのですが。傀儡機兵はどのようなコンセプトでデザインされたのでしょうか?

馬立　神滅は過去作の神威のデザインがもとなのですが、それ以外は私のほうでデザインしています。基本的にはシリーズの代表的な敵メカである脇侍の路線は外さないようにしつつ、魔術で動く操り人形というコンセプトでデザインを進めていきました。ただ、自分のなかの脇侍のイメージが強く、少し和風に寄りすぎてしまったので、途中でデザインを変更しました。最終的には、スチームパンクと西洋的な魔術のイメージが混じったものになっています。

―― 確かに武器も西洋的なイメージですよね。

馬立　じつは身体にルーン文字を入れようという話もあったのですが、意味が出すぎてしまうのは避けたいということもあり、梵字になりました。敵の質感は、脇侍と同じく銅のようなイメージでまとめています。

―― 本作では降魔機兵も登場しますが、そちらのデザインも馬立さんが?

馬立　はい。キャラクター対談で少しお話ししたと思うのですが、私は『サクラ大戦2』のあとに別の会社に移ることになりまして、その直前にやっていた仕事が『サクラ大戦2』の降魔兵器のデザインだったんです。そして、

本作で17年ぶりに『サクラ大戦』シリーズに携わることになったのですが、奇しくも最初の仕事が狂骨のデザインだったんです。「またお前かよ!」と思いましたね(笑)。

一同　(笑)。

馬立　もともと狂骨はザコ敵としてデザインしていたんです。鎧を着た降魔に鎌とか銃とかいろいろなものを持たせて、バリエーションを出そうという方向で考えていたんですよ。ただ、寺田のオーダーでどんどん厳つくしていった結果、これ雑魚じゃないなと(笑)。

寺田　結果的には中ボスのような扱いになりましたね。大きさも当初思っていた5倍くらいになりました(笑)。

―― 朧の「荒吐」のデザインについてはいかがでしょうか?

馬立　荒吐のデザインは傀儡機兵のなかでも一線を画すというものを要求されました。メカのデザインラインが全体的に丸みを帯びているというのも理由のひとつです。ですので、直線を基調としたデザインで女性のようなシルエットを出したかったのが初期イメージです。朧とは連戦する設定が最初からあったので、大きなスカート状の手を付けたのは遊びやデザイン的なシルエットでもいろいろな表情を出せると思ったからなのですが、モーション班が不気味な動きを付けてくれました。顔に取り付けられた少女の能面は笑うと下品に割れます。これは浄瑠璃の人形から着想を得ました。最終的には朧のように捕らえどころのない不気味なデザインになったと思います。

寺田　ほかのメカが基本的には人型なので、荒吐のようなスタイルのメカが登場することで世界観的な深みが出たと思います。敵ボスに関しては、ルールに縛られずもっともっといろいろなことを行っていきたいですね。



レトロ感を残しつつ新しい太正時代を感じさせる『新サクラ大戦』の世界観の構築

―― 続いて、戦闘以外の場面で登場するメカニックについてもお聞きしたいと思います。本作の帝都の街並みを見ると、過去作よりもテクノロジーが進んでいる印象を受けたのですが、そこは意識されたのでしょうか?

馬立　はい、全体的に技術が進歩しているという方向性でデザインを進めています。また、見た目の部分では寺田からゴージャスにしてほしいというオーダーがありました。そこで、随所にゴールドを入れています。個人的にギラギラして収集がつかなくなってしまうかもという懸念はあったのですが、デザイナーチームでいろいろと議論を重ねて調整しました。落ち着いた太正浪漫を感じられるものにしようという意見もありましたが、そもそも太正浪漫とはなんぞやというところがありまして、そこから話し合いましたね。

寺田　現実の大正時代そのままを再現するという選択肢もあるのですが、それでサプライズを与えられるかというと難しいと思ったんです。そこで、自分たちが作るのはただの太正浪漫ではない、ネオ太正浪漫でなければいけないよねという話になり、レトロ感はあるけど新しい太正時代なんだということをきっちり示すことになったんです。"絢爛豪華"というのはサクラのキーワードでもあるので、ステンドグラスをはめてもらったり、金の装飾を入れてもらったりしました。ちょっと派手になりすぎたかもしれませんが、新しい感性の太正時代が出来上がったのではないかと思っています。

馬立　そうですね。最終的にはアールヌーヴォーのイメージに蒸気を感じられるデザインを取り入れて世界観を構築しました。ただ、銀座の四つ辻の真ん中にでっかいマンホール風の転車台がはまっているとか、そういう誇張はいろいろと織り交ぜています。路面電車や乗用車も過去作より増やしていますね。

無限の広がりという思いが込められた霊子戦闘機・無限

―― ここまで貴重なお話をありがとうございます。本当に細部までこだわってデザインされていることがわかりました。それでは最後に、発売後の反響を受けてのご感想をお伺いしたく思います。

寺田　まず何よりも、みなさんが新しいキャラクターを受け入れてくれて本当にありがたいなと思っています。またメカに関しても、過去作より推されているのを感じます。新しい霊子戦闘機のイメージとか、現世代機ならではの表現とか、そういう部分が上手くいったのは明貴さんのお力だと思います。また、そのデザインをもとに密度を上げて、より魅力的にしてくれたデザイナーチームのおかげだと思っています。過去作では、メカってどちらかというと注目されていないというか、キャラクターの陰に隠れてしまっていたんです。それがキャラクターと同じくらい受け入れてもらえてうれしいですね。

馬立　私も寺田と同じ気持ちです。やはり『サクラ大戦』というのは歴史のあるタイトルなので、何をやるにもドキドキするというか不安がつきまといますが、結果的にキャラクターやメカニックが受け入れてもらえて、本当によかったなと思っています。

明貴　新しい『サクラ大戦』を作るとなったとき、初代からのファンだけでなく、新しいファンにも受け入れてもらえるものをデザインしなければいけないという不安はありました。しかし、ゲームの開発が進み、いろいろなメディアで露出されるようになると、ファンのみなさんの反応が悪くなかったんです。上手く言えないんですけど、受け入れられている雰囲気を感じたというか、そのとき、本当によかったなと思いました。最先端のハードで作るというのは本当に大変なんですよ。細かいところまで見えてしまいますからね。リアルにするためにはいろいろと作り込まなければいけないんですが、そこは、馬立さんたちデザインチームががんばってくれたおかげですね。

―― ありがとうございます。それでは、ファンのみなさまへひと言お願いいたします。

寺田　新しいシリーズを始めるにあたって、霊子戦闘機を無限と名付けたのは、無限の可能性とか、無限の希望とか、無限の夢とかの、いい想いが無限に広がってほしいという思いを込めたかったからです。もちろん、『サクラ大戦』が今後も広がっていってほしいという想いも詰まっていますので、今後も『サクラ大戦』シリーズを楽しんでもらえればと思います。そして、無限も愛してください。

馬立　現世代機ならではの表現というか、見映えという部分には本当に気を遣っているので、過去作からのファンの方はもちろん、新規のファンの方にも本作に触っていただきたいです。そして、『サクラ大戦』の世界観を味わってほしいと思います。寺田も言っていますが、無限を愛してもらえるとうれしいですね。

明貴　新しい『サクラ大戦』に関わることができて本当にうれしかったです。こういうシリーズ作品で新しいデザインを提示できるというのは得がたい経験なので、すごくありがたいという気持ちもあります。もしかしたら無限に変わる新しいメカを作るかもしれませんが、無限ともどもよろしくお願いします。

田中公平氏インタビュー

初代『サクラ大戦』から本作『新サクラ大戦』までシリーズの全楽曲を手掛ける田中公平氏。
今回のインタビューでは、『新サクラ大戦』のボーカル曲について、
作曲におけるこだわりや聴きどころ、収録時のエピソードを伺った。

「ゲキテイ」らしさを残しつつ新しいイメージを取り入れた『檄！帝国華撃団<新章>』

―― 本日は『新サクラ大戦』の楽曲についてお話を伺いたく思います。まずは『檄！帝国華撃団<新章>』についてお聞かせください。

田中　私からは、新シリーズにあたって「新しい曲を書きますよ」とお伝えしていたのですが、制作側から「今回は『ゲキテイ（檄！帝国華撃団）』でお願いします」という話をいただきました。ただ、過去の「ゲキテイ」をそのまま焼き直したくはなかったので、『ゲキテイ』らしさを残したまま、新しいイメージを取り入れています。

―― 具体的にはどのように変えたのでしょうか?

田中　まずイントロ1でトランペットのファンファーレを挿入し、「"新"だぞ」という宣言をしています。そしてイントロ2では、以前の『ゲキテイ』と同じ展開で安心させておいて、Aメロを「ひ～きさいた～」ではなく、「くだけちる～」と早いテンポの歌い出しにして裏切っているんです。Aメロでは、以前との違いを強調しています。そのあとのサビでも、以前と同じメロディに戻ったと思わせて「はし～れ～」と追わせるサプライズを盛り込んでいます。

―― 以前の『ゲキテイ』を知るファンほど驚く展開になっていました。ちなみに、この曲は初めて「詞先（歌詞を曲よりも先に作ること）」ではなく「曲先（曲を歌詞よりも先に作ること）」で作ったというお話を耳にしたのですが?

田中　私はボーカル曲を作るときはいつも「詞先」なのですが、今回は先に曲を書いてから広井（王子）さんに作詞をお願いしました。広井さんはさすがというか、「夢は甦る」、「我ら新章（あらた）なる」という歌詞を書いてきて、長い付き合いながら「ようわかっとんな、このオッサン」と感服しましたね（笑）。

―― 以前の『ゲキテイ』が真宮寺さくらのテーマ曲だとしたら、今回の曲は5人で歌う"花組のテーマ曲"のように感じました。

田中　そうです。今回は新しい花組の結束を歌う曲にしています。ぜひカラオケでもみんなで歌ってほしいですね。

明るく前に突き進むイメージで作られた『新たなる』

―― ではつぎに『新たなる』についてお伺いします。

田中　エンディング曲の『新たなる』は、各華撃団が全員で集まって歌う、世界華撃団としての歌にしてくださいという依頼を受けて作りました。花組以外のキャラクターがエンディングを歌うのは初めてだったので、構成を工夫して、まず花組の5人が歌い、間奏を挟んでから各華撃団の3人が出てくるスタイルにしたんです。また、あとから出てくる水樹奈々さん、沼倉愛美さん、上坂すみれさんは、3人とも歌の上手な方なので、1番と同じメロディを普通に踏襲してもおもしろくないと思い、各自のキャラクターソングに合わせたメロディをつけようと考えました。しかし、さすがにとりとめがなくなってしまうので、花組の歌う部分との違いを強調するために特異なメロディにしつつ、それぞれの雰囲気はある程度似せるようにしています。

―― 水樹さんのパートはとくに印象的でした。

田中　あそこは水樹さんの見せ場にしたかったので力を入れています。初めて聴いた人は「難しい!」と感じるかもしれませんね。

―― 『新たなる』の構成について、より詳しくお話をお伺いしたいと思います。

田中　はい、最初に花組が歌うシーンですが、まずさくらが歌って、それにほかのメンバーが掛け合う感じのレトリックにしました。さくらが「あなたに」と言うと、あざみと初穂が「わたしに」と受けるような感じです。そしてその3人で歌って、今度はさくらがアナスタシアとクラリスに語りかけ、それを受けていくという流れで1番は構成されています。そのあと一般的な構成だったら、中メロ、Bメロ、サビと進んでいくんですが、この曲ではエリスたちのパートが入ります。先ほどお話ししたとおり、ちょっと違うメロディにしています。そして、そのあとはまたさくらのパートに戻りますが、この「あなたが築いた～」という部分は泣かせるポイントですね。私が歌ったデモテープでこの部分を聴いたとき、セガの西野（陽）さんは泣きました。

―― まさに狙いどおりというか（笑）。そのあとはラストまでどんどん盛り上がっていきますよね?

田中　私のなかでは、このあたりは幕前にひとりずつ登場して歌っているイメージなんです。そして、さくらのパートのラストで幕がバーッと開いて、ランスロット、ユイ、エリスが歌っていたのを、今度は花組が受けるという形になる。そのあとさらにもう一度幕が上がるんですが、その前にちょっとアクセントがほしいと思いました。それで、佐倉綾音さんの「さあ、いくよ～」という掛け声を入れたんです。彼女が元気に叫ぶ声がすごくいいんですよ。これまでの『サクラ大戦』のレビュウのイメージから離れるというか、アイドルソングのような雰囲気になるということもわかっていましたが、『サクラ大戦』にもアリーナで歌っている感覚を取り入れたかったので、あえて採用しました。さくらの掛け声で幕が上がって、衣装も変わっていてという映画的な感じですね。このあとは、みんなで歌う部分なので、ドラマーの川口（千里）さんにわざとわかりやすいフィールにしてもらっています。そうすることで、歌に入るタイミングが揃いやすくなるんです。やはり、全員で歌うとすごい迫力ですよ。そして、ラストの「新たなる～」という部分は、過去作の『夢のつづき』の「うるわしの～」と同じメロディにしました。

―― ファンとしてはこみ上げるものがありました。

田中　本作は『夢のつづき』の続きだと思っています。初代『サクラ大戦』のエンディング曲である『花咲く乙女』を書いたときは、この作品が続くと思っていなかったので、舞台がはねるというしんみりした感じにしたのですが、今回は明るく前に突き進む感じにしたかったんです。まだまだ続くんだという思いを込めたかったんですよ。

田中公平氏プロフィール

1954年大阪府生まれ。イマジン所属。『サクラ大戦』シリーズの全楽曲を手掛けており、その数はボーカル曲だけで500以上、全体で1300を超える。『サクラ大戦』のほかにも、アニメ『ONE PIECE』など多数の代表作を持つ。

❊「新サクラ大戦」歌唱曲リスト

No.	曲名	歌唱	作詞	作曲	編曲	備考
1	檄！帝国華撃団<新章>	佐倉綾音(天宮さくら)、内田真礼(東雲初穂)、山村響(望月あざみ)、福原綾香(アナスタシア・パルマ)、早見沙織(クラリス)	広井王子	田中公平	根岸貴幸	オープニング
2	新たなる	佐倉綾音(天宮さくら)、内田真礼(東雲初穂)、山村響(望月あざみ)、福原綾香(アナスタシア・パルマ)、早見沙織(クラリス)、上坂すみれ(ホワン・ユイ)、沼倉愛美(ランスロット)、水樹奈々(エリス)	イシイジロウ	田中公平	根岸貴幸	エンディング
3	奇跡の鐘(太正二十九年版)	佐倉綾音(天宮さくら)、内田真礼(東雲初穂)、山村響(望月あざみ)、福原綾香(アナスタシア・パルマ)、早見沙織(クラリス)	広井王子	田中公平	岸村正実	公演曲
4	虹の彼方	上坂すみれ(ホワン・ユイ)	広井王子	田中公平	根岸貴幸	上海華撃団のテーマ
5	円卓の騎士	沼倉愛美(ランスロット)	藤林聖子	田中公平	村瀬恭久	倫敦華撃団のテーマ
6	鉄の星	水樹奈々(エリス)	藤林聖子	田中公平	田中公平	伯林華撃団のテーマ
7	乙女なんですよ	佐倉綾音(天宮さくら)	イシイジロウ	田中公平	多田彰文	さくらのテーマ
8	女!!祭りの心意気	内田真礼(東雲初穂)	イシイジロウ	田中公平	中村博	初穂のテーマ
9	忍者あざみ	山村響(望月あざみ)	イシイジロウ	田中公平	多田彰文	あざみのテーマ
10	帰れる場所	福原綾香(アナスタシア・パルマ)	イシイジロウ	田中公平	多田彰文	アナスタシアのテーマ
11	輪舞	早見沙織(クラリス)	イシイジロウ	田中公平	村瀬恭久	クラリスのテーマ
12	狂い咲け帝都に	横山智佐(夜叉)	イシイジロウ	田中公平	西木康智	夜叉のテーマ
13	ルリルラん 銀座ロマン	吉岡茉祐(西城いつき)	藤林聖子	田中公平	岩崎文紀	月組のテーマ
14	スタァ誕生	富沢美智恵(神崎すみれ)、石川由依(竜胆カオル)、白石涼子(大葉こまち)	藤林聖子	田中公平	根岸貴幸	大帝国劇場のテーマ

時代が変わり、新たなるアレンジを加えられて復活した『奇跡の鐘（太正二十九年版）』

――『奇跡の鐘(太正二十九年版)』のお話もお聞かせください。

田中　最初の企画の段階から『奇跡の鐘』を歌う回があることはわかっていました。そこで、どのように復活させようかと話し合った際、アレンジを変えて令和版の『奇跡の鐘』にしようということになったんです。過去の『奇跡の鐘』はかなりウェットなイメージだったのですが、今回のものはカラッとしたイメージ、雪でたとえるとパウダースノーのような感じでいこうという話になりました。時代が変わったということもありますし、作中での位置づけも過去作と本作で違いますからね。過去作では非常にシリアスなシーンのあとに『奇跡の鐘』が入りますが、本作ではまだみんなが本当に結束した状態ではないんですよ。もし、もっと終盤に『奇跡の鐘』を歌うことになっていたら、ウェットなままだったかもしれないですね。

――『奇跡の鐘』はシリーズでも象徴的な楽曲なので、泣いたファンも多いと思います。

田中　そうですね。ただ、泣けるという意味では、以前の『奇跡の鐘』のほうが泣けます。今回が「泣けるならば泣いてくださいね」という感じだとしたら、前回は「泣けー!」といっているような感じですからね。だから、過去作からのファンは少し物足りなく思うかもしれません。

―― 確かに新しいファンがこの曲を聴いたら泣かないかもしれません。おそらくは「明るくていい曲だね」という感想を持つと思います。

田中　前回よりもニュートラルな感じにしているので、歌うときも「そこまで気持ちを込める必要はないよ」って伝えました。ただ、内田真礼さんは根っからの『サクラ大戦』ファンなので、ものすごく気持ちが入っています。この曲をどうしても歌いたかったということなので、そこはもう気持ちを抑えないで歌ってもらっています。だから、初穂だけは前回の『奇跡の鐘』のイメージですね。

―― そんなエピソードがあったとは……。

田中　もちろん、全体的にはカラッとした雰囲気にしているので、サビも前回より1回少なくしています。いろいろと工夫しているので、サビの扱いも含めて、前回の『奇跡の鐘』とそれをゴスペルにした『奇跡の鐘 ～So special a day～』、そして今回の『奇跡の鐘(太正二十九年版)』をそれぞれ聴き比べてほしいですね。

各国の華撃団の歌唱曲はそれぞれの華撃団の『ゲキテイ』をイメージ

――『虹の彼方』についてですが、この曲は広井王子さんが作詞をされていますよね?

田中　広井さんは中国のことをすごくよく知っていますし、思い入れも深いですからね。以前から上海華撃団を作るなら詞を書きたいと言っていたので、広井さんにお願いしました。この曲は言ってしまえば、上海華撃団の『ゲキテイ』なんですよ。上海、倫敦、伯林華撃団の曲は、それぞれの華撃団の『ゲキテイ』をイメージして書いているんです。もし、上海華撃団が主人公の『サクラ大戦』があったとしたら、主題歌はこの曲になります。

―― 確かに、歌詞を読むと『ゲキテイ』のイメージに重なるところがあります。

田中　まさに広井節ですね。「鳳の翼で～」のところなんて、普通はここまでの大風呂敷を広げられないですよ。私は、この曲が大好きですね。メロディもウェットな感じで、すごく気に入っています。他国の華撃団の曲に関しては、その国の人がどう感じたのか自分なりに聞いて回っていたのですが、中国の知り合いが「すごくいい」と言ってくれたんです。中国の方が作曲するともちろん中国らしくなるんですけど、この曲は日本人のフィルターを通した中国のイメージなので、ちょっと違う雰囲気になっているんです。ロックのエッセンスが入ったり、抑揚がものすごくついたバラードが入ったりしてるんです。

―― 個人的には泣きの要素を感じました。行ったことはないんですけど、大陸への郷愁を感じるというか。

田中　そう、歌ったら泣いてしまいますよね。この曲は中国の山河が見えると思います。これはもう詞のおかげでもありますね。すごくいい出来だと思います。この曲をレコーディングしたあと上坂さんに聴いてもらったら、「これ私じゃないみたいです」って言われたのをよく覚えています。

――『円卓の騎士』について伺ってもよろしいでしょうか?

田中　イギリスといえばと考えたときに、すぐに浮かんだのがヘンデルの『メサイア』でした。後ろに『メサイア』のコーラスを入れたいと思ったんです。そこが出発点ですね。そのあと、セガの西野さんや寺田(貴治)さんと打ち合わせをして、倫敦華撃団の『ゲキテイ』として合うものはなんだと考えたとき、グラムロックだという話になりました。イギリスのロックといえばビートルズが有名ですが、戦う曲には向かないですからね。そのほかには、力強いヘヴィ・メタルやパンクという選択肢もアリかなと思いました

けど、『サクラ大戦』のイメージには合わないと判断しました。やはり、『サクラ大戦』の楽曲はメロディがきれいじゃないといけないんです。だから、メロディのきれいなロック、つまりグラムロックでいこうとなったんです。この曲は村瀬(恭久)さんのアレンジもすばらしいですね。ただ、歌うのは難しいかもしれない。伯林華撃団の『鉄の星』は聴いた瞬間に難しいと感じるし、実際に歌うのも難しいですが、この曲は聴いたときに「あ、歌えそうだな」と感じる。しかし、実際に歌ってみるとすごく難しいと思います。

―― 曲が複雑ということでしょうか?

田中　そうです。他国の華撃団の『虹の彼方』『円卓の騎士』『鉄の星』は、花組の曲よりもちょっと複雑にしています。それはなぜかといえば、『新サクラ大戦』がこの先も続いていったときに通用する曲にしたかったからです。『ゲキテイ』のように何年経っても色あせないものにしたかったんです。変化球ではなく正当派ということですね。王道でなおかつメロディがきれいで、一度聴いただけでそれぞれの国を想像できるものにしたいという想いがありました。

―― 『鉄の星』(くろがねのほし)について伺ってもよろしいでしょうか?

田中　この曲はもう、自分がいちばんよく知っているフィールドの曲です。ワーグナーとベートーベンは、私の音楽家としてのルーツですから。とくにワーグナーには強い思い入れがあります。

―― それはなぜでしょうか?

田中　作曲家になったきっかけが、ワーグナーだったからです。中学2年生のときに、「バイロイト音楽祭引越し公演」が大阪でありまして、楽劇の『トリスタンとイゾルデ』の公演をしたんです。これが歴史的な名演でして、その会場に私がいたんです。当時ワーグナーが大好きだったので観に行ったんですが、その公演で人生が変わりました。音楽の道に進もうと決めたんです。だから、いつか恩返ししたいと思っていました。そして、今回つにその機会を得ることができたんです。

―― ワーグナーの出身地である、ドイツの華撃団の曲を書く機会を得たということですね。

田中　そういうことです。それで、水樹さんにアリアを歌ってもらおうと思いました。この曲には、ワーグナーを知っている人が聴いたらどうしてこういう曲ができるのかと驚くような要素を入れています。たとえば、ワーグナーはいろいろな感情の動きをライトモティーフというもので表して曲を作っているんですが、この曲にはそれをそのまま流用している箇所があります。また、私が作ったメロディとワーグナーのライトモティーフを組み合わせている箇所もあって、かなり上手くまとまっていると思います。オーケストラのみなさんも驚いていましたよ。

―― まさにワーグナーを知るからこそ作れる曲ということですね。アレンジもご自身でされていますよね?

田中　はい、アレンジにまで手が回らないので、基本的にほかの方にお願いすることが多いのですが、この曲は私がアレンジするしかないだろうと。確か曲を書くのに1日、編曲に2日だったと思います。

―― この曲は収録も大変だったのでは?

田中　水樹さんはこの何年かでもっともたいへんだったと言っていましたね。歌手人生のなかでもアリアは歌ったことがなかったそうなので、まさに挑戦していただいた形です。そのおかげですばらしいものになったと思います。また、この曲は藤林聖子さんの歌詞もいいんですよ。私は、ワーグナーの『ヴァルキューレ』とか『ジークフリート』みたいなものをやりたいというイメージだけを伝えて、それをもとに歌詞を先に書いてもらったのですが、歌詞が奇跡のようにピッタリとはまったんです。作曲の段階では、歌詞を一言一句変えていないですからね。曲も歌詞も歌も含めて、本当にすごいものになったと思います。

それぞれ特徴的なコンセプトで作られたヒロインたちの歌唱曲

―― 続いては『乙女なんですよ』についてお聞きします。

田中　この曲はいわゆるキャラクターソングです。やはり、新しいシリーズを始めるにあたって、過去作でアイリスが歌っていたような曲が必要だと思ったんです。それで、さくらの日常を膨らませて曲を書きました。佐倉さんは、こういう正当派のアイドルソングを歌ったことがないらしく、最初は「歌えるかどうかわからない」と言っていましたね。なので、「天宮さくらになりきって、ストレートにそのまま歌えば大丈夫」とアドバイスしました。

―― 過去作からの伝統的なエッセンスも感じられる曲になっていますよね。

田中　佐倉さんはベストパフォーマンスを発揮してくれたと思っています。そういえば、彼女から「公平さんってなんでもすぐできるように言うんですよ。それで、できない自分を認識するんです。だからあの人は、正の部分と負の部分を分け与えられる人です。成功したときの喜びと、失敗したときの落ち込みを両方くれる」と言われたことがすごく印象に残っています。あとはそうですね、間奏のハーモニカには注目してほしいです。今や日本を代表するハーモニカ奏者になった南里沙さんが担当されているので。

―― 初穂の『女!!祭りの心意気』はどのような曲でしょうか?

田中　これもキャラクターソングなので、初穂をイメージしたものになっています。神社の子だからお祭りだろうというシンプルな発想ですね。祭り、神輿、太鼓という感じであまりひねってはいません。力技というか直球な曲になっています。内田真礼さんが、こういう歌を歌ったことがないということだったので、コブシの回し方とかはかなり指導しました。内田さんが歌っているうちにどんどん元気になっていったのを覚えています。元気が出るという意味で、本当に初穂らしい曲になっていると思います。

―― この曲は「オイサ!」という掛け声も印象的ですよね。

田中　この掛け声は、私のほかにセガの男性陣10人くらいが参加しています。あまりにも「オイサ!」が揃っているので、この部分はサンプリングで作ったと思っている人も多いかもしれませんが、ほぼすべて生で収録しているんですよ。だから、それぞれ「オイサ!」の響きが違う、全部唯一の「オイサ!」なんです。最後はみんな声が枯れていましたね(笑)。ちなみに、この「オイサ!」というのは、博多祇園山笠の掛け声なので、福岡ソフトバンクホークスのファンの内田さんとはつながりのあるものなんです。まったく狙っていなかったので、あとで気づいたときに不思議な気持ちがしましたね。

―― 『忍者あざみ』も直球のキャラクターソングですよね?

田中　この曲はあざみのかわいらしさを表現しようと書いた曲なんですが、そもそもは、あざみの"108の掟"をすべて言わせてみようというコンセプトでした。掟を1から108まですべて読むという内容を考えていたんです。ただ、あまりにも曲が長くなってしまうということで断念しました(笑)。

―― 大長編になってしまいますよね(笑)。

田中　そうなんです。だから内容を変更していまのような形になりました。曲のイメージは、いわゆる"忍者もの"です。ただ、カントリーウェスタンのような部分もあったりして、けっこう複雑な曲になっています。歌ってみると意外と難しいのですが、カラオケで盛り上がる曲になっていると思うので、台詞も含めて楽しんでもらいたいですね。

―― やはり台詞が印象的ですからね。続編があるならば、"108の掟"の台詞を変えた『忍者あざみ2』を作ってほしいです。

田中　それはアリかもしれない。どんどん台詞が長くなっていくのもおもしろいですね。

―― アナスタシアの『帰れる場所』という曲についてはいかがでしょうか?

田中　アナスタシアについては、最初の段階からストーリー上で重要な設

定があったので、あまり軽いものは書けないと思っていました。そうしたら、イシイ（ジロウ）さんがアナスタシアの深い部分を表現した歌詞を持ってきたので、それをもとに大人なシャンソンの雰囲気を持つ曲を書いたんです。

―― 確かに歌詞からアナスタシアの苦悩を感じます。

田中　ある意味でこの曲は『乙女なんですよ』と対になっているものだと思います。『乙女なんですよ』は「私は乙女だからそれをわかってほしい」という気持ち、『帰れる場所』は「私の本当の姿に気づいてほしいけれど誰も気づいてくれない」という気持ちを表現していて、それぞれ陰と陽のような関係になっているんです。それを福原綾香さんが上手く表現してくれました。

―― 収録は順調だったのでしょうか？

田中　いや、収録はたいへんでした。福原さんはこういう曲をずっと歌ってみたかったようなのですが、これまで歌う機会がなく、それだけに苦戦していましたね。この曲は譜面どおり、メロディどおりに歌えばいいという曲ではないんです。自分の内面までさらけださないと聞き手が感動しないという、とても難しい曲なんです。だから、「アナスタシアという人物をしっかりと解釈して歌ってほしい。そのためには、リズムが外れていいし、ひょっとしたら音が外れてもいい」ということを伝えましたね。そこからはどんどんよくなっていって、最終的に本当にすばらしいものになった。本人もとても喜んでいましたよ。福原さんほど、レコーディングの最中に変わった人はいないです。スタジオに入るときと出ていくときでは、まったく別人のようでした。何歳も大人になったかのように感じましたね。この曲のあとに『新たなる』を収録したのですが、そのときも譜面どおりに歌うのではなく、自分なりに解釈して自由に歌っていたのを覚えています。

―― つぎに『輪舞』のお話をお伺いします。

田中　この曲は3つの場面が映画的に展開するようなイメージで書いています。まずはクラリスが本を読んでいる場面、そのつぎは本から人形たちが飛びだして、クラリスの目の前で歩く場面、そして幕が一度閉まると今度は舞踏会の場面になっている。そこで人形といっしょに踊っていると、だんだんカメラが俯瞰になっていって大演舞だということがわかり、最後は踊っているクラリスたちにズームインして「あなたと一緒に」で終わるというイメージです。こういうシナリオを頭のなかで描いていたので、曲の途中で伴奏がちょっと変わったり、モノクロームになったり、最後に大合奏になったりする構成になっています。それを早見さんに伝えたら、「はい、わかりました」ってすぐに理解して表現してくれた。彼女は当代一と言えるくらい上手いですね。音程とリズム感が確かで表現力もある、水樹さんとはまた違う上手さがありますね。

―― 音程やリズム感、つまり歌うための下地がしっかりしているということですね。

田中　そう、ベースが完成している。だから、清楚な声なのにいろいろとできてしまう。清らかに歌うだけならばできる人もそれなりにいるんですが、きれいに歌いながら爽やかな色気を出せる人はいないですよ。収録のときはどのテイクも素晴らしいから、どれを使うか悩んだほどです。普通は「自由に歌ってください」とか「ここは感情を出して」とかテイクを重ねていくなかでベストなものを使うんですが、彼女の場合は全部完成しているんですよ。私もさまざまな歌手と仕事をしていますが、あんなに安定しているというか、全部オーケーだという人は見たことないです。

―― 早見さんのテイクを集めて『輪舞』全集が作れますね。

田中　指示を出した私のほうが「はぁ、なるほど」と思うようなものばかりでしたからね。こちらはやることがないくらいですよ。あとこれは完全にこぼれ話なんですが、収録のときって「それではいきます」、「お願いしまーす」というようなやり取りで歌ってもらうんですが、早見さんは「お願いいたします」と丁寧におっしゃるんです。あれはすごく印象的でしたね。

さまざまな仕掛けがあるサブキャラクターたちの歌唱曲

―― 横山智佐さんが歌う『狂い咲け帝都に』はいかがでしょうか？

田中　これは最初から『闇ゲキテイ』として作ることが決まっていました。そのため、イシイさんが書いたこの歌詞を『ゲキテイ』に変えても歌うことができます。Aメロの部分は、まさに『ゲキテイ』のメロディを少し重くマイナーに書き直したものですね。そして、この曲のいちばんの工夫は「狂い咲くがよい」からのサビの部分です。この部分の譜面をクルッとひっくり返して逆に読んでもらうと、きっちり『ゲキテイ』のメロディになるんです。

―― そんな仕掛けがされていたんですね。

田中　当初この案を思いついたとき、最初から最後まで『ゲキテイ』の逆さま音符で書いてみようと試みたんですが、さすがに上手くいきませんでした。ただこの部分は非常に力強いメロディになったのでよかったと思います。

―― それを横山さんが歌うというのは過去作からのファンにとってインパクトがありました。

田中　横山さんが真宮寺さくらの声質ではなく、こういう低くドスの効いた歌いかたをすることで夜叉にマッチしたものになりました。彼女は昔からわりとこういう声が出せたんですが、年月が経ったことで、すごく風格のようなものを感じましたね。あれからさらに成長していました。

―― 『ルリルラん 銀座ロマン』はどのようなコンセプトの曲なのでしょうか？

田中　この曲のコンセプトは、あるときは花組の熱狂的なファン、あるときは別の顔で活動するいつきの二面性を表現するというものです。そのため、1番と2番を同じメロディにしつつ、メジャーとマイナーを変えています。メジャーとマイナーで両方ちゃんと音符を変えずに成立させるというのは難しかったですね。歌詞も同じ語数にする必要があるので、藤林さんも苦労したと思いますし、歌う吉岡茉祐さんはもっとたいへんだったと思います。

―― 1番と2番で歌い方がまったく違うのが印象的でした。

田中　最初に歌ってもらったときはそこまで差がなかったので、1番をものすごいキャピキャピした感じにしてもらって、2番は聞こえないくらいボソボソと歌ってもらったんです。それくらい極端にやってもらったら、上手くいきましたね。吉岡さんは「こんな音域とか声質は使ったことがない。私じゃないみたいです」と言っていました。

―― それでは最後の楽曲になりました。『スタァ誕生』についてお伺いしてもよろしいでしょうか？

田中　この曲は、過去の『サクラ大戦』でいうところの『この世は楽し』とか『劇場へ行こう！』のような、舞台上が想像できる楽曲です。すみれが歌うということも含めて、以前からのファンが一番喜んだ曲だと思いますね。新しいファンに向けて『サクラ大戦』ってこういうものなんだと紹介する意味もあります。みんなで歌ってほしい曲ですね。

―― すみれの部分は昔と歌い方が違いますよね。

田中　本作では「オホホホ」と高笑いできるような心情ではないし、より大人にもなっていますからね。もっと別の色気で歌おうという話になりました。

―― こういう花組以外が歌う曲というのも『サクラ大戦』の大事なエッセンスですよね。普段はお堅いカオルが歌っていると想像すると可愛らしいです。

田中　そうですね。今度は神山と司馬の友情の歌とか書いてもいいかもしれないですね。

―― 4月からはテレビアニメも始まりますよね？

田中　はい、アニメもすばらしいものになっていると思います。アニメ版のBGMも50曲ほど書き下ろしているので、楽しみにしていてください。

新サクラ大戦 設定資料集

編集:ファミ通書籍編集部

2020年3月30日　初版発行

発行者　豊島秀介
編集人　林克彦

発　行　**株式会社KADOKAWA Game Linkage**
〒112-8530　東京都文京区関口1-20-10
住友不動産江戸川橋駅前ビル
電話　0570-000-664(ナビダイヤル)
https://kadokawagamelinkage.jp/

発　売　**株式会社KADOKAWA**
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
https://www.kadokawa.co.jp/

編集長代理　藤野豊
編集担当　村上奉功

構成・執筆　**株式会社キュービスト**
花澤高宏／関口大和／波多野雄大／桑山正之
赤井祐也

本文デザイン　**株式会社キュービスト**
宮佐梨絵／日影望／辛島竜彦

カバーデザイン　**株式会社キュービスト**
宮佐梨絵

監修・協力　株式会社セガゲームス

印　刷　図書印刷株式会社



●本書の無断複製(コピー、スキャン、デジタル化等)並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(https://kadokawagamelinkage.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

お問い合わせ
[フォーム] https://kadokawagamelinkage.jp/
(「お問い合わせ」へお進みください)

※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

"PlayStation"および"PS4"は、
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。

©SEGA
©2020 KADOKAWA Game Linkage Inc.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-733465-6
C0076
Printed in Japan

JASRAC 出 2002249-001



新サクラ大戦
SAKURA WARS

新サクラ大戦

新サクラ大戦

設定資料集

ファミ通 責任編集

新サクラ大戦™

Sakura Wars



©SEGA

ファミ通 責任編集

新サクラ大戦

設定資料集

新サクラ大戦 設定資料集



新サクラ大戦 設定資料集

編集　ファミ通書籍編集部

2020年3月30日　発行
ver.001

©SEGA
©2020 KADOKAWA Game Linkage Inc.

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『新サクラ大戦 設定資料集』
2020年3月30日　初版発行

発行者　豊島秀介
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ

お問い合わせ
https://kadokawagamelinkage.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）

本電子書籍の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、
あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。
また、本電子書籍の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本電子書籍購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本電子書籍を第三者に譲渡することはできません。
本電子書籍の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。
本電子書籍を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。